エルフ・マニアックス

ELF MANIAX

エルフ公式ファンブック



ELF CORPORATION

ASOCOM BOOKS

エルフ・マニアックス

ELF MANIAX

ELF MANIAX
エルフ・マニアックス
エルフ公式ファンブック

CONTENTS

03 Win95・98版「WORDS WORTH」最新情報
09 HISTORY OF ELF～SINCE 1989～

ELF GRAFFITI

15 ELF SOFT REVIEW

16 ドラゴンナイト
16 ドラゴンナイトII
18 ドラゴンナイトIII
20 ドラゴンナイト4
24 DE・JA
26 DE・JAII
28 SHANGRLIA
30 SHANGRLIA2
32 雀JAKA雀
34 METAL EYE
36 METAL EYE2
38 WORDS WORTH
40 同級生
44 同級生2
50 下級生
56 野々村病院の人々
60 河原崎家の一族
64 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

70 ELF GOODS MANIAX

PERFECT SOLUTION

86 遺作
97 臭作

SPECIAL EDITION

110 Premium Art Gallery
[RARE WORKS]／DE・JA／DE・JAII／「ドラゴンナイト」シリーズ／SHANGRLIA／SHANGRLIA2／雀JAKA雀／同級生／同級生2／METAL EYE／METAL EYE2／WORDS WORTH／この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO／野々村病院の人々／河原崎家の一族／下級生／遺作／臭作

138 エルフ解体新書

光はその煌めきにより影を生む
光が煌めきを広げ
その輝きは影の存在を誇示していった。
創造主は、
その創られし者達が互いの刃を持って傷つけ合わぬ様、
二つの境界に石板を建て、
言葉を記した。
永遠と真実を祝福し平和を刻む石板
その名は……

WORDS WORTH

ワーズ・ワース

●発売時期／未定●価格／8,800円●ジャンル／RPG●年齢制限／18禁●発売元・販売元／エルフ
●対応機種／Win95・98●メディア／CD−ROM●ヴォイス／あり（フルヴォイス）●色数／High−Color
●HD容量／未定●CPU／未定●メモリ／未定●原画担当／りんしん

エルフ最新作徹底紹介





※画面はすべて開発中のものです

Since 1993 And Now..

ELF CORPORATION



◀人が見てないと思って何をやってんだか……。この状況を打破するには!?

スタリオン

「名は体を表す」ということわざどおり、スタリオン（＝種馬）は精力絶倫の馬人間。脳の中は、光の一族の女とHすることばっかり。





▲歓喜に打ち震えるこの目／　己の存在理由を見出したような、そんな目だ

シャロン＆カイザー

自分よりも強い男にしか興味を持てないシャロン。美形で最強剣士のカイザーがいれば、軟弱な主人公なんて目に入らないも同然!?





真実を語る石板を［ワーズ・ワース］

たがいに決して相いれることのない2つの部族があった。1つは、明るい陽光が降り注ぐ地上に暮らす「光の一族」。そしてもう1つは、光の届かない薄暗い地下で生活を営む「影の一族」である。2つの部族は、たがいについての見識がないというわけではなかったが、彼らはそれぞれの領域をしっかりと守り、平和な暮らしを楽しんでいた。なぜなら、光と影、2つの部族が暮らすエリアの境界線には「ワーズ・ワースの石板」が建っていたからだ。

この石板は、創造主が部族抗争が起こらぬようにと建てたものだ。



◀光の一族の統率者、ファブリスを打ち負かしているのは!?

彼らが戦い続

ニーナ

剣士訓練所で働く、半人半猫の女のコ。主人公のことが大好きで、彼の言うことならどんなことでも(♡)気軽にOKする。





▲やさしいからついつい甘えたくなる



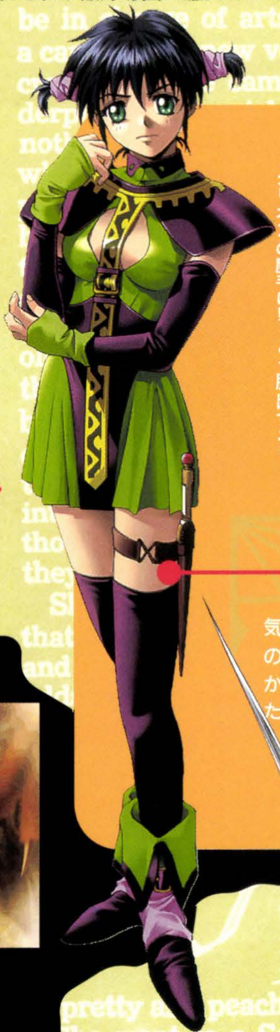
影 THE SHADOW CLAN

闇と魔物と石造りの壁に囲まれた地下帝国を統べるのは、主人公の父、影の一族の王ウォトシーカ。住人たちは、光の一族撃退にいつも余念がない。



THE LIGHT CLAN 光

最強最高の剣士ファブリスが統率する光の一族。彼に鍛えられた女兵士たちの戦闘能力は非常に高く、それぞれが破片奪回に燃えていて士気も高い。





▶ああっ！　シルヴァーナもついにスタリオンの魔手に!?　どう脱出する？

シルヴァーナ

キリリとしたその表情に見て取れるとおり、気が強くておてんばなシルヴァーナ。持ち前の華奢で身軽な身体を生かし、機動力を武器にした攻撃を得意としている。

求める2つの一族

だが、ある日、突如としてこの石板は砕け散ってしまう。いったい誰が、何のために石板を壊したのかはまったくの不明。それゆえに、たがいの部族は、ろくに調べもしないままに「相手がやったに違いない」と言い張ることとなる。

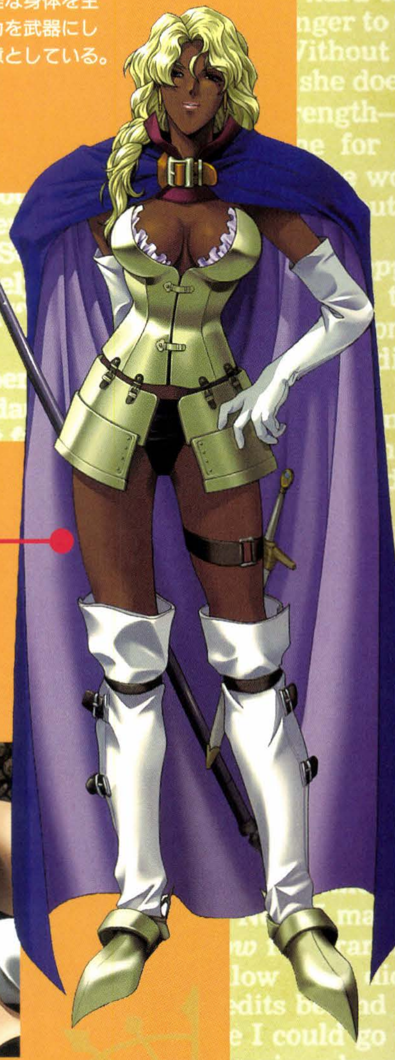
こうして平和は去り、悲しき戦乱の時代が到来を告げたのだった。

地下へと飛び散った石板の破片を求める光の一族は、地下へ降りて影の一族と戦い始める。戦乱は100年以上たっても未だ終わらず、憎しみはさらなる憎しみを呼び、悲しみはより大きな悲しみを生み出している。もはや退くことのできないこの戦いにあって、影の一族の王子として生まれついた主人公は、石板争奪戦でどんな役割を演じることになるのだろうか…？



▶意識の底によみがえる子供の頃の思い出。これはいったい？

ける理由とは？



サブリナ

褐色の肌を純銀の鎧に包んだ女騎士、サブリナ。ド迫力ボディに下心丸出しで近づく男は、彼女の強さをイヤというほど思い知ることになる。大胆な胸の谷間も作戦のうちか…？



▲ふだん体験することのない、責められる快感に身も心もゆだねるサブリナ



マリア

まじめで争いを好まない性格だが、あなどることのできない実力を持つ、女魔導士。正義を貫くためなら容赦なし!?



▲こんなHな格好させて怒らせたら、きっとあとで大変なことになるぞ！



エルフ初のチャレンジ！ フルポリゴン3Dダンジョン。 キーワードはEasy Operation!!

エルフのゲームもついにここまで来たか、という感のあるフルポリゴンダンジョン。わかりやすい視覚効果だけでなく、格段の進化を遂げたゲームシステムも徹底解析する！

プレイヤーにストレスを感じさせない見事な操作体系

３Dダンジョンというと、いろいろ手間がかかるというイメージが先行しがちだが、この『WORDS WORTH』に限っては、その心配はまったくの杞憂に過ぎない。手取り足取りの親切なプレイヤー・インターフェイスのおかげで、ダンジョンでの冒険が非常に楽しく、かつ手軽に行えるのだ。



▲いきなり選択を迫られることも……

簡単移動

３Dダンジョンでの移動はすぐ迷子になるという人も、高性能のマッピング機能のおかげで安心して冒険できるぞ。なんとマップ画面で行きたい場所を指定すれば、そこへ自動で移動するのだ。

簡単売買



ショップでの買い物はドラッグ&ドロップでOK。なんと間違えて買い物した時のために、アンドゥ機能まで用意されている親切さに、もう脱帽です。

簡単装備



武器や防具の装備もショップでの買い物と同じドラッグ&ドロップで操作が可能。しかも非常に細部まで表示されるデータが、戦闘で役に立つのだ！

モンスター原画独占公開！

ダンジョンで遭遇するモンスターの元となる、貴重な描き下ろしの原画を独占入手！　ゲーム画面を見れば、原画に忠実に再現されているのがよくわかる。

黒装束の騎士



▲盾や兜などは原画のまま。防御力に優れていそうだが

光の女衛兵


▶羽根兜やスカートの表現がどうなってるか楽しみだ

バトルにも空間を生かした演出が！

敵との戦闘ではコマンド表示が一切存在しない。なぜか？　答えは1つ、戦闘がリアルタイムだからだ。敵は迷宮内を勝手に移動し、こちらを見つけると攻撃を仕掛けてくる。プレイヤーは敵の攻撃に対してリアルタイムで反応しなければならない。戦うのか、逃げるのか。逃げるならどこか。戦うならもっと有利な場所に誘導するのか。ボケっとしていては命がいくつあっても足りない。一瞬の判断が生死の境をわける。今までのエルフ作品にはない、ギリギリの緊張感が味わえるのだ。



▲今にも飛びかかろうとする兵士。攻撃をかわさねば、ダメージ必至の瞬間





◀迷宮の天井にぶら下がりプレイヤーを襲うスライムや、狭い通路で待ちかまえて槍で攻撃してくるモンスターなど、ポリゴンならではの演出が見事！

遠距離攻撃可能？

3D空間での戦いであれば、遠距離にいる敵に対して、飛び道具で一方的に攻撃を仕掛けることも可能だ。ダンジョンで生き延びる有効手段として、覚えておこう。



▲遠くのモグラを弓矢で攻撃！

バーバリナイト

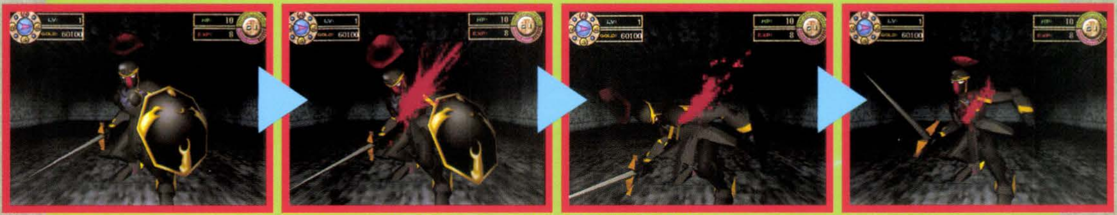


▼俊敏な動きで、プレイヤーのスキを突いてくる



ポリゴンならではのリアクションを見よ!!

プレイヤーの攻撃を受け、鮮血を散らす黒装束の騎士。ポリゴン表示だからこそ可能になった、この人間臭い動きを見よ。やられたときの「痛み」までが、伝わってきそうじゃないか？



▲右上から左下へとケサ斬りにされ、その剣撃の勢いそのもので、黒騎士の身体がひねられているのがよくわかる

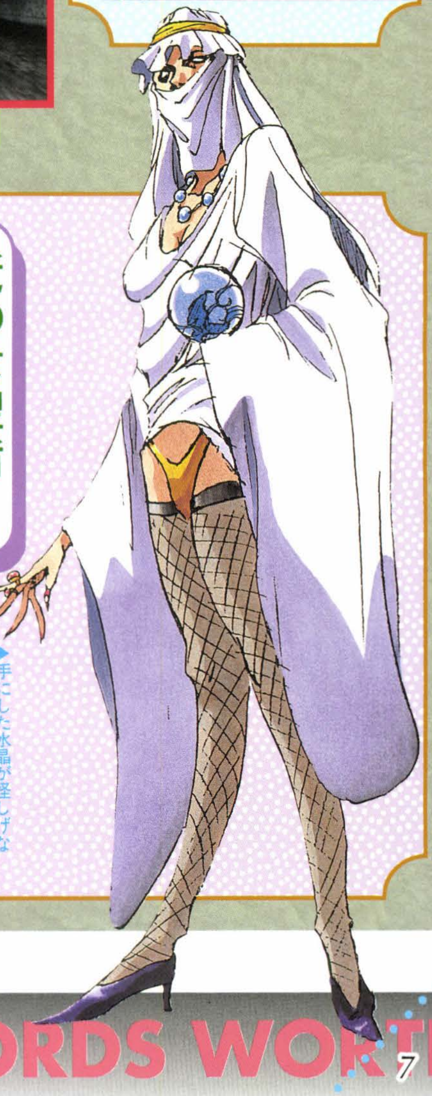
巨大グモ

▶まさに原画どおり。とがった爪でプレイヤーをねらっている





光の女聖者



▶手にした水晶が怪しげな敵。遠くから魔法を使われると、かなり厄介だが？



Windows95・98版発売にあたって

『ＷＯＲＤＳ　ＷＯＲＴＨ』は、１つの世界を二方向から見るという試みに、初めてチャレンジした思い出深い作品です。そして、このアイデアをさらに膨らませ、『ドラゴンナイト４』が作られることとなります。今から思えば、この『ＷＯＲＤＳ　ＷＯＲＴＨ』こそが、ある意味、自分の新たな原点になっているのかもしれません。

しかし、いくら自分にとって思い出深いソフトであっても『ＷＯＲＤＳ　ＷＯＲＴＨ』は今から６年前に発売された作品です。今回も当然ベタ（そのまま※編集部注）移植というわけにはいかず、結局はシステムを作り直し、ＣＧからテキストまでまったく新しく書き（描き）おこす結果になりました。そんなことをしてるなら早く新作を出せ、という声が聞こえてきそうですが、たとえ移植でも中途半端な作品を出すことは許されません。事実、以前ＤＯＳ版の『ＷＯＲＤＳ　ＷＯＲＴＨ』をプレイした方でも、充分楽しんでいただける内容に仕上がったと自負しております。特に今回は若いスタッフが自ら名乗りを上げ、システムやダンジョンマップ、戦闘バランスなどを担当してくれました。どうやら社内においても、確実に世代交代が起こりつつあるようです。

最後にこの場を借りて、いつも無謀な注文やワガママを聞いてくれる、当社の優秀なるスタッフに心からお礼を言いたいと思います。彼らの技術と精神力と体力とやさしさがなければ、このゲームも決して陽の目を見ることはなかったでしょう。

それでは、みなさんがこのソフトを買ってよかったと思ってくれることを願って……。

株式会社エルフ　蛭田昌人





HISTORY OF ELF SINCE 1989

美少女たちの10年史

1989年のソフトハウス設立以来、発表する作品のクォリティ、さらにはメディア展開においても、常に美少女ゲーム界の最先端を走り続けてきた「エルフ」。その10年間の軌跡を、発売全ソフトとともにふり返る!!

1989

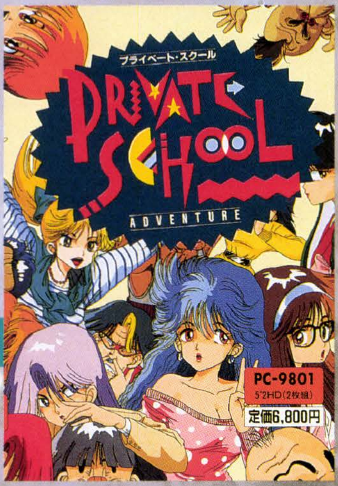
●1月／年号改正。時代は「昭和」から「平成」へ。
●4月／1日から一律3％の消費税がスタート。
●4月／東京都世田谷区のマンション一室にて㈱エルフ誕生。処女作『ドキドキシャッターチャンス!!』発表。
●4月／任天堂から携帯ゲーム機「ゲームボーイ」発売。
●『プライベート・スクール』『エンジェル・ハーツ』『ぴんきぃ・ぽんきぃ』と次々に新作をリリース。
●8月／新宿区、JR大久保駅近くの一軒家に引っ越し。熱気帯びるアジアン・タウンで虎視眈々と開発の日々。
●『RUNRUN狂走曲』に続いて発表した『ドラゴンナイト』が大ヒット!!「エルフ」の名は一躍有名に。
●11月／ドイツ：冷戦の象徴「ベルリンの壁」が崩壊。

WANTED!!

ソフトをお持ちの方は、当編集部まで郵便にてぜひ、ご連絡ください

ドキドキシャッターチャンス!!

エルフの記念すべき処女作。カメラのシャッタースピードや露出などを調整してH写真を撮るという内容。エルフ社内でも本作のパッケージは発見できず。お持ちの方は、ご一報を／（※販売終了）



プライベート・スクール

当時、一般作でもキャラクターがこれほど登場するゲームは少なかった。プレイヤーは「なんでも屋」となって、女子寮の謎を解くというAVG。アクションゲームのおまけ付き。（※販売終了）



エンジェル・ハーツ

エルフ3作目はなんと、学園が舞台のRPG。敵となるのは、学園を陰で支配する「秘密結社セートカーイ」の女のコたち。キツい攻撃でせまる彼女たちと戦い、学園の秘密を暴け／（※販売終了）



ぴんきぃ・ぽんきぃ①

全3巻に分けてリリースされたナンパゲーム『ぴんきぃ・ぽんきぃ』の第1集「ぴゅーていふる・どりーむ」。コマンド選択式のゲーム進行で『同級生』のルーツともいうべき作品。（※販売終了）



ぴんきぃ・ぽんきぃ②

第2集の「とわいらいと・げーむす」。1巻に各5本のストーリーが収録されているので、合計15の出会いをモノにしなければならない。全3集すべてのクリアはかなりむずかしい…!?（※販売終了）



ぴんきぃ・ぽんきぃ③

第3集「ばとる・らばーず」。収録タイトルは「ナンパグルメロード」「婦人警官は拳銃がお好き!?」「さわやかテニスライフ」など。当時から"FUNNYなギャグ"が冴えている／（※販売終了）



RUNRUN狂走曲

「らんらん・きょうそうきょく」と読む。トライアスロンの大会に挑戦する10人の少女たちを描いた異色アクションRPG。走るたびに女のコたちが成長する「育成ゲーム」の側面も持つ。（※販売終了）



ドラゴンナイト

すぐれたゲームシステム、シナリオの完成度、グラフィックの美しさで、当時、パソコンゲームとしては異例の大ヒットとなった。まさに「美少女ゲーム」ブームの幕を開けたRPG。（P.16で紹介）

ご注意!! 「販売終了」のソフトは現在、入手する方法はありません。くれぐれもこれらの商品に対する問い合わせや注文を、エルフや各ソフト販売店になさらぬよう、お願いいたします。また、この本で紹介しているソフトは基本的に全て「18禁」ですので、18歳未満の方はご購入できません。

1990

●2月／『FOXY』発売。美少女と戦術SLGの合体。
●2月／『ドラゴンクエストⅣ』（エニックス／FC）発売。ゲーム欲しさの恐喝事件などが各地で起こる。
●6月／『DE・JA』発売。以降の美少女ゲームの主流となるAVGのスタンダード作品として好評を博す。
●8月／イラク軍がクウェートに侵攻。湾岸危機発生。
●9月／『RAY−GUN』発売。初16色グラフィック。
●10月／東西ドイツが統一。戦後の冷戦時代に終止符。
●11月／任天堂から「スーパーファミコン」発売。同時発売のソフトは『スーパーマリオワールド』など2本。
●12月／『ドラゴンナイトⅡ』発売。HD初対応作品。
●12月／秋山豊寛さん、日本人初の宇宙飛行士に。



FOXY

エルフ初の本格ウォーSLGとして登場したのが『FOXY』だ。完成度の高いゲームシステムは、後にさらに発展し、本作の続編『FOXY2』や『SHANGRLIA』へと継承。（※販売終了）



DE・JA

美少女ゲーム界に「AVGブーム」を巻き起こした作品。コマンド選択方式で進むゲームは、膨大なテキスト量と驚異的画面数でやりごたえ満点！　以降の作品に多大な影響を与えた。（P.24で紹介）



RAY-GUN

SFっぽい雰囲気を持つ、エルフ初の2D（フィールド）タイプのRPG。また、従来までの8色ではなく、以降の常識となる、倍の色数の16色グラフィックにも初挑戦した作品。（※販売終了）



ドラゴンナイトⅡ

ハードディスクに初対応した3D−RPG。しかも、下敷きのオマケ付きだった。主人公タケルを中心に、3人のパーティ制になった。ちなみに、バーンはこの作品で初めて登場。（P.16で紹介）

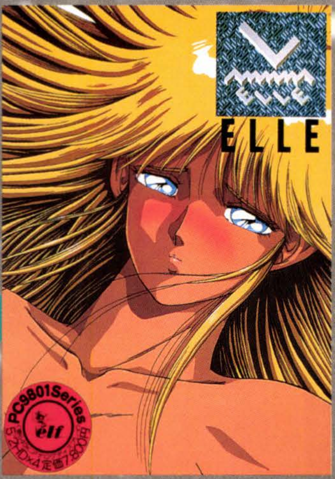
1991

●1月／多国籍軍「砂漠の嵐」作戦。湾岸戦争が勃発。
●4月／初の民間衛星放送「WOWOW」本放送開始。
●4月／『FOXY2』発売。400ラインCG初登場！
●5月／雲仙・普賢岳で火山活動が活発化。
●6月／『ELLE』発売。アイコンクリックAVG！
●7月／『FFⅣ』（スクウェア／SFC）発売。
●7月／SNKから「NEO GEO」発売。
●8月／『SHANGRLIA』発売。スクロールCG。
●8月／映画『ターミネーター2』公開。
●11月／『ゼルダの伝説』（任天堂／SFC）発売。
●12月／『ドラゴンナイトⅢ』発売。さらにディープでボーダレスな「不夜城」新宿区百人町に会社移転!!



FOXY2

ウィンドウズの普及までの主流となる400ライン・16色グラフィックのCG様式は、この作品から。キャンペーン制（経験値を蓄積しユニットが成長する）も導入した、SLGの第2弾。（※販売終了）



ELLE

後のエルフのAVGのほとんどで採用されたアイコン・クリックが、初導入された画期的なAVG。さらに、物語の衝撃的な結末が、当時、プレイヤーたちの物議をかもした……。（※販売終了）



SHANGRLIA

異次元が舞台の、ファンタジー色の強いウォーSLG。縦スクロール2画面の超ド迫力ごほうび画面が、話題となった。美少女ゲーム業界では、当時これを「800ラインCG」と呼んだ。（P.28で紹介）



ドラゴンナイトⅢ

人気RPGシリーズ第3弾。前回までの3Dでなく、2Dタイプにイメチェン。今回はバーンだけでなく、ルナも魔法使いとして戦闘に参加。タケル編の「完結編」としての物語。（P.18で紹介）

ゲーム機種名の略称一覧

FC＝ファミリーコンピュータ／GB＝ゲームボーイ／SFC＝スーパーファミコン／PCE＝PCエンジン／MD＝メガドライブ／SS＝セガサターン／PS＝プレイステーション

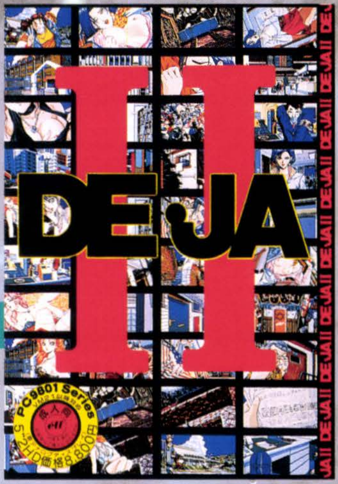
1992

●2月／フランス：アルベールビル冬季五輪開幕。
●3月／『天神乱魔』発売。オートマッピングRPG。
●4月／歌手の尾崎豊さん死去。
●6月／『DE・JAⅡ』発売。98NOTE正式初対応。
●7月／スペイン：バルセロナ五輪開幕。
●8月／『スーパーマリオカート』(任天堂/SFC)発売。
●9月／『ドラゴンクエストⅤ』（エニックス／SFC）発売。
●9月／小・中学校の週５日制がスタート。
●11月／『雀JAKA雀』発売。麻雀RPGに初挑戦！
●12月／『ぷよぷよ』（セガ／MD）発売。
●12月／『FFⅤ』（スクウェア／SFC）発売。
●12月／『同級生』発売。本格「恋愛SLG」の誕生!!



天神乱魔

天使と悪魔の密談で決まった人間存続の戦いに、巻きこまれた高校生の物語。序盤にプレイするキャラを、選べる３D－RPG。オートマッピング機能搭載で、ダンジョン嫌いもOK。（※販売終了）



DE・JAⅡ

好評の考古学を題材にした、AVGシリーズの第２弾。前作以上のボリューム感のあるシナリオとグラフィック。ゲームシステムはコマンド選択とアイコン・クリックの併用方式。　（P.26で紹介）



雀JAKA雀

「エルフが麻雀ゲームを作ると、こうなる」という感じの作品。ザコを倒し金を稼ぎ、アイテムを購入して、さらに強敵に挑むという、RPG色の強い脱衣麻雀。初心者も気軽に楽しめる。（P.32で紹介）



同級生

説明不要の超ヒット作。以降の「恋愛SLGブーム」の先駆け。10代の切なさ儚さを切りとるかのような、原画家・竹井正樹さんの繊細なキャラと、感動のシナリオが絶妙の作品。　（P.40で紹介）

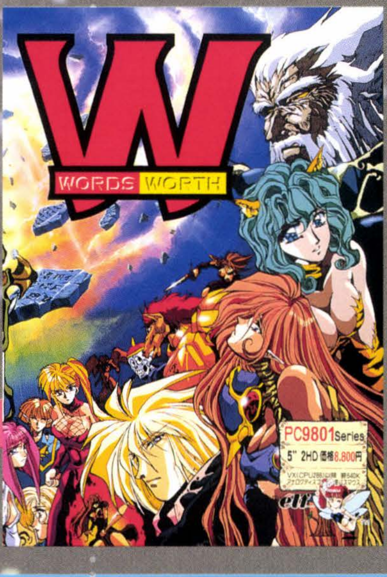
1993

●2月／『スターフォックス』（任天堂／SFC）発売。
●2月／「矢ガモ」騒動。これをまねた事件も続発。
●3月／『星のカービィ』（任天堂／FC）発売。
●3月／『伝説のオウガバトル』（クエスト／SFC）発売。
●4月／『METAL EYE』発売。SPディスク登場。
●5月／プロサッカーリーグ「Jリーグ」開幕。
●7月／映画『ジュラシック・パーク』公開。
●7月／『WORDS WORTH』発売。DOS版。
●7月／北海道南西沖地震。津波で奥尻島に甚大な被害。
●8月／細川護熙氏が新首相に就任。
●9月／『SHANGRLIA２』発売。横２画面CG。
●『磯野家の謎』がベストセラーに。「謎本」ブーム。



METAL EYE

セミオートバトル方式を採用した、SFタッチの２D－RPG。登場する３人の女性が物語の進行にそって、交代でパートナーになるのが斬新。この作品から、「スペシャルディスク」を販売。　（P.34で紹介）



WORDS WORTH

「ワーズワースの石板」を中心に、主人公が、光と影、それぞれの一族から見ることとなる抗争の真実。まさに複層構造的に絡みあうシナリオの３Dダンジョン RPG。Win版新作の元になった作品。（P.38で紹介）



SHANGRLIA2

平和になった世界を、ふたたび危機が襲う／　異次元ウォーSLG第２弾。ごほうび画面では、縦だけでなく超ワイドな横画面スクロールも登場。高度な戦術も活用して攻略しよう。（P.30で紹介）

1994

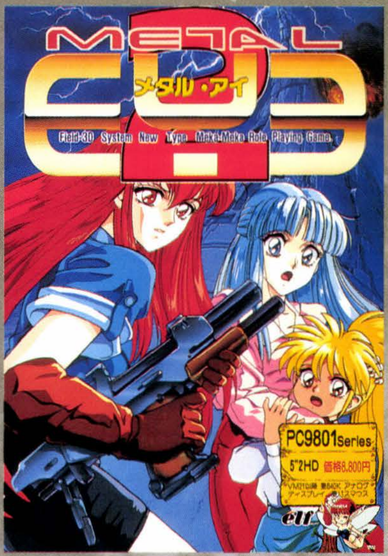
95 96 97 98 99

- 2月／『ドラゴンナイト4』発売。
- 2月／ノルウェー：リレハンメル冬季五輪開幕。
- 5月／アイルトン・セナ、F1のレース中に事故死。
- 5月／『ときめきメモリアル』（コナミ／PCE）発売。
- 6月／松本サリン事件。7人死亡、52人が入院。
- 8月／『METAL　EYE2』発売。
- 9月／関西国際空港が開港。
- 11月〜12月／「プレイステーション」「セガサターン」「PC−FX」が相次いで発売。次世代機戦争始まる。
- 『同級生』が、93年度パソコンゲームの売り上げの第1位を獲得！　各PCゲーム誌においても、年間人気ソフトランキング第1位の座を総ナメの快挙！



ドラゴンナイト4

大ヒット・シリーズ第4弾。主人公は、前作までのタケルから、息子カケルへ。システムもよりタクティカルにチェンジ！　原画は『同級生』に続き竹井正樹さんが担当。（P.20で紹介）



METAL EYE2

SFタッチのRPGシリーズ第2弾。前作の主人公の父親が、主人公という異色の設定。戦闘アンドロイド「メタル」開発秘話ともいえる物語。前作の謎も明らかに!?　（P.36で紹介）

- 2月／『ポケットモンスター』（任天堂／GB）発売。
- 3月／『バイオハザード』（カプコン／PS）発売。
- 4月／『野々村病院の人々』セガサターン版発売。コンシューマ業界に自社初参入。
- 6月／『下級生』発売。群を抜いた超ヒット作となる。
- 6月／任天堂から「NINTENDO64」発売。
- 7月／アトランタ五輪開幕。
- 9月／『野々村病院の人々』Win95版発売。
- 9月／『サクラ大戦』（セガ／SS）発売。
- 12月／『パラッパラッパー』（SCE／PS）発売。
- 12月／『この世の果てで恋を唄う少女　YU−NO』発売。時空を超えた話題作。

1996

1995

- 1月／阪神大震災（平成7年兵庫県南部沖地震）。
- 2月／『同級生2』発売。前回以上の大ヒット!!
- 3月／地下鉄サリン事件。
- 5月／『スクリーンセーバー　コレクションVol.1』Win3.1版発売。ウィンドウズの普及が進む。
- 8月／『遺作』発売。ダークな物語と設定が話題に。
- 11月／Win95発売。午前0時からの販売開始に行列。
- 12月／『ドラゴンクエストⅥ』（エニックス／SFC）発売。
- 『同級生2』が、95年度パソコンゲームの売り上げの第1位を記録！　各PCゲーム誌でも、前作に続き、年間人気ソフトランキング第1位に堂々ランクイン!!
- 杉並区の新高円寺ツインビルに会社移転、現在に至る。



同級生2

クリスマスにお正月、切なさたっぷりのイベントを誰と過ごす…？　竹井正樹さんの原画、ビジュアル、シナリオ、全てがパワーアップ！超ヒット恋愛SLG第2弾!!　（P.44で紹介）



遺　作

閉鎖された旧校舎に呼び出された主人公たち。密閉されたフロア。次々と消える級友。つのる疑心暗鬼。過去の惨劇の真相……。脱出と謎の解明にかけめぐる推理AVG。（P.86から攻略）



スクリーンセーバー　コレクション

『同級生』を始め、エルフのゲームに登場する個性豊かなキャラクターたちが、あなたのパソコンのスクリーンセーバーとして大活躍！　壁紙も256色で描かれて、超ビューティフル…!!



野々村病院の人々
[セガサターン版]

セガサターン対応ソフトとして、エルフ自社で、コンシューマ（家庭用ゲーム機）に初参入した作品。各キャラクターがしゃべりまくる推理型AVGとして、家庭用の分野では、新鮮な驚きを与えた。



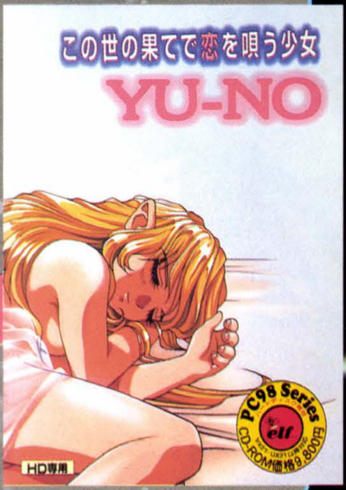
下級生

季節を彩るイベントの数々…。1年間を通しての交際が女のコとの仲を深いものにする。まさに「恋愛SLG」の進化型。門井亜矢さんのかわいいキャラの魅力もあって、大ヒット〃 （P.50で紹介）



野々村病院の人々
[Windows95・98版]

コメディとシリアスの間を行きかう軽妙な会話シーンと、エッチで美しいグラフィック。そして、謎解きの要素が満載されたシナリオ。病院を舞台に展開される推理AVGの、まさに真骨頂／ （P.56で紹介）



この世の果てで恋を唄う少女 〜YU-NO〜

見慣れたはずの世界が少しズレて見えた時、主人公の時空を超えた活躍が始まる／ 既存のAVGの概念を飛び越えた新システム「A.D.M.S」が大きな話題となったSF大作…!? （P.64で紹介）

'98 99 00 01



下級生 [セガサターン版]

先行するパソコン版で、女性にも大好評を博した、恋愛SLG『下級生』の、セガサターンへの移植版。家庭用ゲーム機でもそこなわれないゲーム性と、美しいビジュアルで、大ヒットとなった。

- ●4月／セガサターン版『下級生』TV－CM放映。
- ●『下級生』セガサターン版発売。
- ●エルフ・ホームページ開設。
- ●5月／テレビ朝日「ゲームカタログⅡ」にて『下級生』セガサターン版特集を放映。
- ●『遺作』Win95版発売。
- ●8月／『同級生２』Win95版発売。
- ●10月／『河原崎家の一族』Win95版発売。
- ●11月／『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』セガサターン版のTV－CMオンエア。
- ●12月／『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』セガサターン版発売。



遺　作 [Windows95・98版]

閉鎖空間の中に張りめぐらされた数々の罠。主人公は女のコとともにそれをかいくぐって脱出し、全てを白日の元にさらすことができるのか？ 驚異のAVGのウィンドウズ移植版。（P.86から攻略）



同級生2
[Windows95・98版]

冬休みの最も大事なひと時を、いちばん大事なあのコと過ごせるか…!? 多彩なキャラと感動的なシナリオで、記録的な超ヒット作品となった恋愛SLGのウィンドウズ移植版。 （P.44で紹介）

河原崎家の一族
[Windows95・98版]



古びた洋館の中で、資産家の一族が日毎くり広げる淫靡な狂宴。理性も肉体も麻痺する、背徳の日々に呑みこまれた主人公の運命は…!? マルチストーリーが話題のAVG大作。 （P.60で紹介）



この世の果てで恋を唄う少女 〜YU-NO〜 [セガサターン版]

宝玉が輝く時、リフレクターが作動し、主人公は時だけでなく空間も超える…。超人気のSF－AVGのセガサターン移植版。新たにアニメーションシーンも追加され、またもやヒット〃

1997 98 99 00 01 02

1998

- ●3月／『臭作』Win95版発売。これをきっかけに、日本全国に「おやぢブーム」到来する……!?
- ●4月／「エルフ」ソフトハウス設立10周年を迎える。
- ●5月／エルフ「総額2,000万ゲーム大賞」を実施。
- ●6月／サッカーW杯フランス大会開幕、日本初出場。
- ●6月／『下級生』Win95版発売。
- ●7月／『下級生スクリーンセーバー　コレクション』Win95・98版発売。
- ●7月／ヒ素入りカレー事件。影響で夏祭りなど自粛。
- ●9月／『メタルギア ソリッド』（コナミ／PS）発売。
- ●10月／『ビートマニア』（コナミ／PS）発売。
- ●11月／セガから「ドリームキャスト」発売。



この世の果てで恋を唄う少女 ～YU-NO～［BGM集］

エルフ自社レーベルでの、初の音楽CD。BGM集2枚＋声優セリフ入りキャラクター・ディスク1枚、計3枚組の超豪華セット。インナーに「オリジナル・イラスト集」のオマケ付き。



臭 作

謎の「おやぢ四段積みシステム」搭載の、驚天動地、言語道断、人跡未踏の盗撮AVG。女子寮の管理人にすり変わった臭作のくり広げる、鬼畜行為の数々…。果たしてその結末は!?（P.97から攻略）



下級生［Windows95・98版］

超ヒット恋愛SLGのウィンドウズ移植版。システム画面も、ポップでかわいくリニューアルし、音声セリフも満載！　さらに、プレイヤーの心をグッとつかんで離さないものに…!!　（P.50で紹介）



下級生スクリーンセーバーコレクション

おなじみ『下級生』のキャラクターがウィンドウズ用のスクリーンセーバーや壁紙となって、あなたのパソコンのモニターにキュートに登場！　これでいつでも、みこちゃんや瑞穂に会えるのだ…!?

Q この10年間でのゲーム業界の移り変わりをどう思われますか？

時代的にも、ちょうどいいタイミングの時に盛り上がれたのではないでしょうか。
今後のことはどうなるか、はっきりわかりませんが、第1期のピークはすでに過ぎ去り、今は残った砂糖の山をみんなでわけ合っているように感じます。
あとは第2期のピークがいつ来るか……。

Q これからのエルフの展開、または願望を教えてください。

㈱エルフも早く田畑を購入して、自給自足の生活をしたいと思ってます。土の匂いは、自分が自然の一部であることを再認識させてくれますし、人間、喰って出してりゃ生きていけるんですから。

Q ロゴが変わったのは…

その日、朝起きたら天気がよかったのでロゴを変えようと思いました。
もちろん以前のロゴも愛着があるので、これからも併用していくと思います。

SINCE 1989

昨日正月だと思ったらもう大晦日……この10年はこれのくり返しでした。
それだけ充実していたのかも知れませんし、
それだけ慌ただしかっただけなのかも知れません。

㈱エルフ　代表取締役社長
蛭田昌人

elf　elf　elf　elf　elf　elf　ELF CORPORATION

For Users&Readers

人生80年、楽しく、明るく、そして正直に……これが一番です。最近、新作の少ないエルフですが、なぜかみんなの仕事は以前にも増して忙しく、内容も充実しています。この試行錯誤の成果がいつ花開くのか……楽しみに待っていてください。

ELF GRAFFITI

「ELF SOFT REVIEW」では、現在も発売中のソフト、計18本を完全レビュー。あの懐かしのヒロインにも再会できるぞ！
「ELF GOODS MANIAX」では、関連商品を一挙紹介!!

15 ELF SOFT REVIEW

16 ドラゴンナイト
16 ドラゴンナイトⅡ
18 ドラゴンナイトⅢ
20 ドラゴンナイト4
24 DE・JA
26 DE・JAⅡ
28 SHANGRLIA
30 SHANGRLIA2
32 雀JAKA雀
34 METAL EYE
36 METAL EYE2
38 WORDS WORTH
40 同級生
44 同級生2
50 下級生
56 野々村病院の人々
60 河原崎家の一族
64 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO






70 ELF GOODS MANIAX

ORIGINAL GOODS
OAV
CD
NOVELS
COMIC
TRADING CARD
ARCADE PRIZE
etc……





ドラゴンナイト

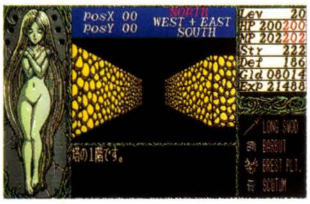
「遊べる」美少女ゲームの歴史、ここから始まる

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク2枚）
VM以降(要640K)
LT、XA、XL、DOシリーズを除く
要2ドライブ
ハードディスク不対応
●PC−88(ディスク5枚)
SR以降(VA可)
●MSX2/2+(ディスク4枚)
MSX2、2+(要RAM64K、VRAM128K)
●X68000(ディスク2枚)
価格 6,800円

シンプルなシステムで遊びやすい正統派RPG！

当時、大半がゲーム性に乏しかった美少女ゲーム業界に「遊べる」RPGとして登場、大ヒットし「エルフ」という名を世間に知らしめたのが、この『ドラゴンナイト』だ。極限まで簡略化された「システム」、プレイヤーの欲望を満たす、コミカルながら筋の通った「ストーリー」、そして「グラフィック」。この3本の柱がこれほど完成されたゲームは、当時例を見ない。

以後発売されるエルフ作品は、そのクオリティを維持し、さらに昇華していく。



▲塔には強敵とトラップ満載。正確なマッピングとレベル上げは欠かせない

Story

女性だけが暮らす国「ストロベリーフィールズ」にやってきたヤマトタケル。予言者のオババによって救国の勇者に祭り上げられたタケルは、ごほうび目当てでそれを承諾。封印された女神を復活させるため、魔の塔に巣食う魔物を蹴散らし、ドラゴンナイト一族と雌雄を決することになるのだが……。



◀当時8色しか出せないパソコンで、ここまでの描きこみに驚愕

冒険の準備は街で

傷ついた体を癒す寺院（有料）、美しい王女のいる城、装備を購入できる武器屋、そしてたまにヒントを教えてくれるオババの家。どの場所にも美しい女性たちがいて（オババの家は例外）、タケルの冒険を応援してくれるのがうれしい。



▲タケルを介抱してくれる寺院。将来の妻、ルナもここにいる



◀城では王女ネイナに謁見。タケルが気になるみたいだけど…

塔では戦いあるのみ！

敵との戦闘では攻撃・魔法・退却の3つの行動が可能だ。魔法にはややこしい種類もなく、攻撃・治癒の2種類だけと、極めて簡素。



▲序盤は敵も強く、こちらが瞬殺される可能性が高い。まめにセーブしよう

ドラゴンナイトII

パーティ制導入で、さらに本格RPGへ進化

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク4枚）
VM以降(要640K、アナログディスプレイ)
2ドライブない場合は
MS−DOS3.××が必要
LT、XA、XLシリーズを除く
●PC−88(ディスク10枚)
SR以降(VA、MC可)
●MSX2/2+(ディスク9枚)
MSX2、2+(要RAM64K、VRAM128K)
●X68000(ディスク4枚)
価格 7,800円

敵はドラゴンナイトを憎む魔女軍団！

辺境の街フェニックスに暮らす女のコたちを、すべて魔物に変えてしまった魔女メサーニャ。彼女を倒すべく、タケル、バーン、ソフィアの3人が魔女の塔に挑む。



謎と陰謀が渦巻く街「フェニックス」!?

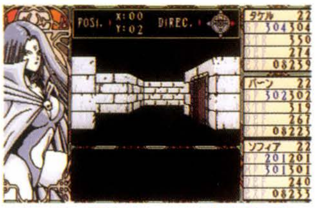
冒険の舞台となる街、フェニックスは、女のコこそいないものの施設は充実しているぞ。前作とは違い、体力&魔力の回復が無料なのもうれしい限りだ。街の中にある塔や墓場で戦ってお金を貯め、装備を整えつつ女のコの呪いを解き、メサーニャ打倒を目指すのだ。



▲今回も3Dダンジョンは健在。キチンとマッピングしつつ進むのが基本だ

前作を超えるスケール、そしてボリュームがスゴイ!!

登場する女のコの人数が飛躍的に増加していることに注目。敵モンスター（女のコ）全部にごほうび画面が用意されているのだから、その数はハンパじゃない。加えてパーティ制を導入、戦闘にメリハリもつき、謎解き要素もパワーアップ！ サービス精神旺盛な内容に、ファンはもう大満足!!



▲RPGの基本はしっかり押さえてあるので、純粋にゲームとして楽しめる

ヤマトタケルの冒険再び……!!

新たな仲間とともに戦え!!

前作をたった1人で戦ったタケルに、戦士バーンと僧侶ソフィアという心強い仲間が参戦する。敵も強力になったが、チームワークで切り抜けよう！



ソフィア

◀酒場で出会う謎多き僧侶。攻撃・回復どちらもできるので、塔での長期戦には欠かせない存在だ



バーン

◀冒険のきっかけを作った張本人。この巨体だけに攻撃力はバツグン。実は、ドラゴンナイトの末裔

攻撃魔法	ファイヤン	52MP	回復魔法	カルク	32MP
	イナズン	52MP		マ・カルク	42MP
	フリザート	62MP		デ・カルク	62MP
補助魔法	リターン	62MP			

謎

塔の中には、簡単に解けない謎があちこちに仕掛けられている。すみずみまで探索して情報やアイテムを集めなければ、突破は不可能。つまったと感じたら、街にもどってオババの助言を聞こう。



▲この状況を打破するには他の場所で情報を集めなくてはならない

敵

6階建ての塔には、それぞれの階にドラゴンナイトが1人ずつ配置されている。彼らは戦闘時には巨大なドラゴンとなってタケルに襲いかかってくる。まともに戦うには、相応の装備とレベルが必要。ハンパな覚悟で戦うと一瞬で殺されてしまうぞ。

▼音もなく現れる異形の怪物たち。自慢の剣技で、容赦なく斬りきざもう！





▲各階のどこかに、必ずドラゴンナイトはいる

THE TOWER of DRAGON KNIGHT

魔に魅入られた塔での戦いは続く

ドラゴンナイトの手に落ち、モンスターが徘徊する魔窟と化した女神の塔。アクアリーナの封印を解き、以前のような美しい塔にもどせるか？

とらわれの精鋭兵士(女)を救出する!!

ドラゴンナイトを倒すべく、塔には王国の精鋭兵士が送りこまれている。だが全員が敵の手に落ち、誰一人、帰還した者はいない。

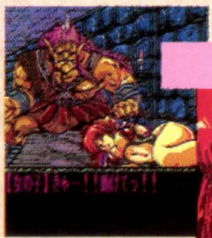
タケルが塔攻略の途中で首尾よく彼女たちを助けることができれば、ごほうびグラフィックに加え、貴重な情報まで手に入れられる。



アン

◀タケルが最初に出会い、助けることになる女のコ。露出度は低めだけど、はち切れんばかりのボディが拝めるぞ

▼2階に上がるといきなり出会う女のコ。薄汚いオークたちの手から助けてあげれば、ご覧の通りのごほうびを見ることができるのだ



メル



▶モンスターに捕まり、屈辱の拷問を受けるアニー。もう少し見ていたい気もするけど、かわいそうなので助けよう



アニー



シオン

◀青い髪と切れ長の目が印象的なシオン。敵のお仕置きがこたえたのか、助けてもグッタリ。早く回復するといいね

女のコ

解呪
UNCURSE

魔女の呪縛から女のコたちを解放せよ!!

魔女の塔に出現するモンスターはすべて、街からさらわれた女のコたちが魔法によって変えられてしまった姿だ。『II』では、このモンスターたちにかけられた呪いを解き、元の女のコの姿にもどしてやることで、ムフフなグラフィックが見られるのだ。モンスターの呪いを解く手順はちょっと（かなり…？）手間がかかるが、あとでオイシイごほうびが待っていることを考えれば、それも苦にはならないはずだ。

動機は不純だけど、とにかく大勢いる女のコを正気にもどし、街の宿屋で特別な一夜を過ごそう。そのためには魔女の塔の奥深く、数々の謎を解き、敵を倒しつつ探索を続けていかなければならない。どんな情報も見逃すな！



▲女のコを元にもどしたら、街の宿屋で待っていよう。いろんなシチュエーションでHが楽しめるぞ

解呪手順

Step 1 経典の入手

まず、女のコを正気にもどすための経典を手に入れること。塔の中で見つかる場合や、イベント、別の女のコからもらう場合もある。





Step 2 解呪

経典は戦闘時にしか使用できない。目当てのモンスターの出現を待ち、呪いを解いていくことになる。この段階で最初のごほうびが見られるぞ。

Step 3 お礼に…

街にもどり宿屋に泊まると、助けた女のコがお礼に訪ねてくる。激しい一夜の情事をすませたら、次の解呪を目指し、塔へと挑もう。



アナコンダ UNCURSED! レナ





▲▶強敵としてタケルたちを悩ませたアナコンダも、呪いを解くと、あられもない姿でサービスしてくれるのだ

▼▶泡に包まれてもともとイヤラシイ感じのバブリーバブルにも、さらに過激な痴態が！

バブリーバブル UNCURSED! ミンク





ドラゴンナイトIII

3Dダンジョンから、フィールドRPGへと変貌したシリーズ第3弾!!

ヤマトタケルの

今回は「世界中」を歩いて冒険！

これまで街単位で冒険してきたタケルだったが、シリーズ第3弾ではスケールも大きく、一つの大陸すべてが冒険の舞台となった。

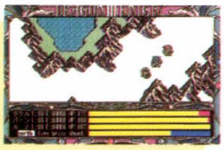


▲前2作とは大きく雰囲気を変えた本作。広いフィールドで迷うことのないように

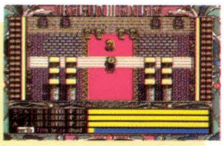
これにともない、移動システムも大幅に変化。野外・街中・ダンジョンにいたるまで、すべてが上から見下ろす2Dタイプのマップ表示だ。プレイヤーはこの広大な大地を、自分の足ですみずみまで歩いて冒険することになる。もちろん、今までにタケルが旅してきた場所も、大陸には点在する。

前2作を遊んでいる人たちには、懐かしい顔ぶれとの再会も待っているはず。楽しみにしてほしい。

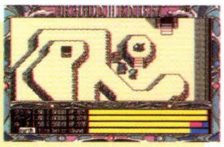
フィールド
移動中は、一定確率で敵が出現。また、森や海には侵入不可能だ。



街
街の中も自分の足で歩いて、情報収集。装備品購入も忘れずに。



ダンジョン
3Dでは表現できなかった、多種多様な迷宮が次々と登場する。



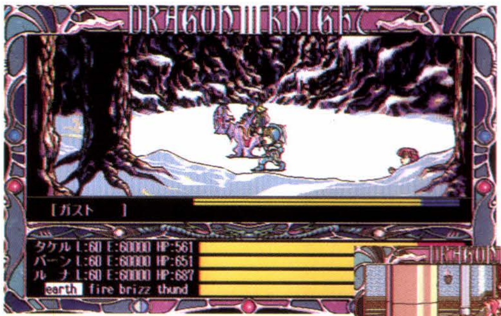
System 前2作とはガラッと変わったゲームシステム

戦闘はサイドビューでリアルタイムに!!

大きな変更は戦闘システムにも加えられた。まず屋外やダンジョンでの敵との遭遇は、プレイヤーが何もしなくても「勝手に」起こる。移動せず、黙って立っているだけで敵が襲いかかってくるので、目的地へは速やかに移動しないとよけいな体力を失うことになる。

戦闘自体もオートになり、プレイヤーは攻撃か退却かの判断を迅速に行わなければならない。街にいる以外は、常に予断を許さない緊張感あふれる戦闘システムだ。

また、パーティにルナが加われば、戦闘時に魔法が使える。味方が傷ついた時は回復魔法で、強敵が現れた時は攻撃魔法で加勢してもらおう。



▲戦闘になったらどちらか死ぬまで戦い続ける。素早い判断で撤退時期を見極めよう



▶ダンジョンの中で迷ったりすると、戦闘が増えてしまい、体力をけずられてしまう

IIIのパーティ



タケル
本編の主人公。戦闘では、自慢の剣技で敵を斬り裂く特攻隊長。



バーン
前作でもおなじみのドラゴンナイトの末裔。仲間になれば心強い。



ルナ
1作目に登場した、寺院の娘。魔法でパーティの危機を救う。

アース	体力回復魔法（全員）
ファイヤー	炎で敵全員にダメージ
ブリザード	氷で敵全員にダメージ
サンダー	雷で敵全員にダメージ
ハイル	知っている街にワープ

有終の美を飾る

タケル最後のHシーンは、新旧の美少女キャラとりまぜての大量放出！　己の欲望に非常



ナスターシャ

◀何もしないタケルを尻目に、1人で盛り上がる謎の女。ま、見ているのも一興



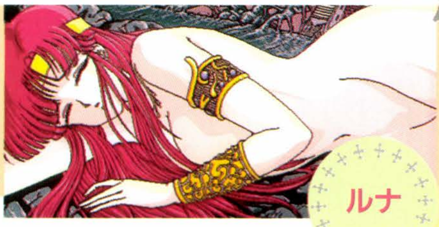
シルフィ

◀妖精の村の美しい指導者。ちなみにこのポーズって、やっぱりアレですか？



森の少女

◀彼女に名前はない。ゲーム進行にも関係ないけど、カワイイから掲載しました



ルナ

▶途中で敵にさらわれてしまい、一糸まとわぬ姿のルナを救出。誤解されそうだ

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク6枚）
VM以降（要640K、アナログディスプレイ）
2ドライブない場合は
MS−DOS3.××が必要
●X68000（ディスク6枚）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　7,800円

冒険

最短最速攻略チャート

始まりは全裸から!?

いつものように、ふらりと寄ったディーズの町。ここで１人の女のコを助けたことから今回の冒険は始まる。いきなり身ぐるみをはがされてしまったタケルは、服を着るため老人の依頼を受けるが…。



◀フィールド上のちびキャラまで素っ裸です



◀タケルの体に隠された秘密が発覚!! 意外な事実にとまどう本人。しかし、自覚がないのは怖いもんだ…



タケル最後の冒険らしく、これまで謎だったタケルの生い立ちや、ドラゴンナイトの存在などが次々と解明されていく。

解き明かされる数々の謎

Story 神vs悪魔、宿命の戦いが人間界で始まる

相反する存在として戦ってきた光と闇。闇の信奉者である魔族は、ついに大規模な地上攻勢を開始。狡猾な魔族の手腕に、人間は、そして神はどう立ち向かうのか。旅の途中で出会う多くの友の助言、そしてライバルとの戦い。明かされるタケルの生い立ちに、伝説の剣と鎧が応える時、最後の聖戦の幕が開く。



◀基本はシリアスだけどプレイヤーへのサービスも忘れていません



▶魔の侵攻を止めるため、一刻も早いレベルアップが必要

ストロベリーフィールズ

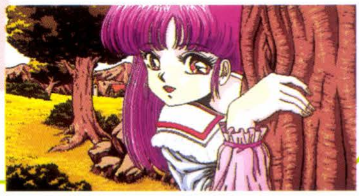
タケルが１人で冒険した懐かしい街は、今も男子禁制。今回は入るのにちょっとした工夫が必要だ。街の中は昔と変わることなく、女のコたちばかりが大勢いる。ドラゴンナイトと激戦をくり広げた女神の塔は、かつての姿を取りもどしている。中にはもちろんアクアリーナがいる。ルナを仲間にするには、ここまで来ないとだめだ。



フェニックス

魔女メサーニャとの死闘が記憶に新しいこの街も、今やすっかり観光名所。魔女の塔は遊園地のアトラクションのようになってしまっている。

でも、街のあちこちに顔を出せば、みんながタケルを温かく迎えてくれる。街に住んでいる女のコの中には、タケルに熱いまなざしを送ってくるコも…。ドラゴンナイトの末裔である怪力男バーンは、ここで仲間にしよう。



さまざまな人との出会い、そして再会

タケルの♥シーン

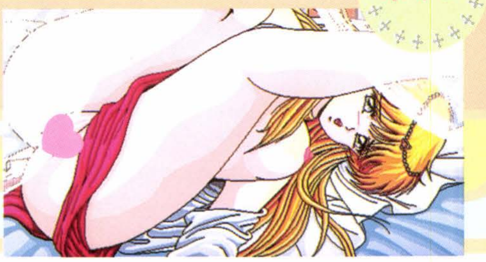
に従順な勇者は、ルナやバーンの目を盗んでせっせとコトに励んでいる次第であります。



▶童話の通り、オオカミに「食べられ」そう。助けたほうがいいよね、やっぱ…



▲ネコ族の村にいる一匹。マタタビの実を持ってくると、途端にじゃれついてくるお調子者



▶ストロベリーフィールズの王女様もタケルのことを…。その願いかなえます！

GAME START

- **ディーズの町** 素っ裸になったら町の人と話して盗賊の山へ
- **盗賊の山** 奥まで行けば首領と会えるが、戦闘はない
- **関所** ディーズにもどったら剣と鎧を持って関所へ
- **名もなき村** レベルが１なので、探索しつつ経験を積もう
- **赤ずきんの家** 襲われている女のコはしっかり助けること
- **グリムの村** 村の住人との会話でプリシラの情報をゲット
- **プリシラの家** 襲われているのを助けたらマシリトの情報を
- **マシリトの山** ボスを倒したらプリシラの家にもどろう
- **コップスの町** プリシラの家から東へ。ここでレベル上げだ
- **関所** 通行止めするヤツはアイテムでクリア。東へ
- **フェニックス** バーンと合流。大岩をどかしてディーズへ
- **ディーズの町** バーンの装備を購入。タイソンの情報を入手
- **タイソンの町** バーンを鍛えつつ移動。大会に登録して北へ
- **北の墓場** かなり広い。結界まで来たら一旦脱出しよう
- **ストロベリーフィールズ** ルナを仲間にしたら、北の墓場を突破しよう
- **カリストの城** ルナのレベルを上げつつ、最深部へ向かおう
- **マーモの村** 情報収集をしたら、周囲の探索を開始する
- **ネコ族の村** アルテミシアの依頼でマタタビを取りに北へ
- **犬族のどうくつ** 敵を蹴散らしてマタタビを取り、村にもどる
- **マーモの村（地下）** 門番をマタタビで眠らせて地下へ。情報収集
- **妖精の村** 神殿の鍵を見るだけ。シルフィと会話しよう
- **クストルの街** 住人から妖精の村急襲を聞く。すぐもどろう
- **妖精の村** 鍵消失を確認したら、シルフィを助けよう
- **マーモの村（地下）** アリスとHして、悲しみの玉を入手後、東へ
- **メシアの神殿** 伝説の剣と鎧を手にしたら、最上階を目指せ
- **天上界** メシアに出生の話を聞き、地上へともどる
- **神のどうくつ** 最後の戦いはタケル１人。フル装備で挑め！

WIN!!

ここに完結。



ドラゴンナイト4

主人公はタケルの息子!? シリーズ第4弾はタクティカルなRPG!!

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク12枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ）
MS−DOS3.××〜5.0が必要
Win95・98のDOSプロンプトは不対応
●X68000（ディスク[illegible]枚）
X68K（要メインメモリー2MB）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　8,800円

大きく変わったゲームシステムに注目!!

主人公はタケルの息子である「ヤマトカケル」にチェンジ！　またシステムも、これまでの正統派RPGから本格シミュレーションRPGへと変貌。時代に対応した新しいゲームとなった。



▲手強いドラゴンナイト部隊だって、相性のいい弓矢隊で攻めれば楽勝！

完全シミュレーションRPGに！

プレイヤーは軍隊の指揮官として、大勢の仲間に戦場で命令を下し、迫りくる敵軍を撃破しながら世界を旅していく。いくら仲間のレベルが高くても、立てた作戦が悪ければあっさり負けてしまうのが戦場だ。地形効果や部隊同士の相性をしっかりと考えて、完全勝利を目指そう。

2部構成で展開するストーリー

▼第1部での謎も、物語が進むにつれ明らかに…？



カケル



エト

プレイヤーは、第1部では主人公カケルとして魔族との戦いに挑み、第2部では謎の剣士「エト」として時を遡り、歴史を変えようと試みる。基本的に同じ物語を2度やるとはいえ、視点が違うので、新鮮にプレイすることができるのだ。

もちろん♥モテンコ盛り！

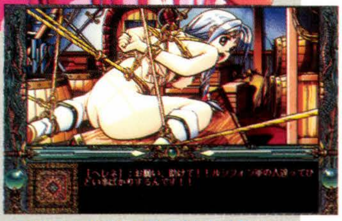
システムやストーリーがよりシリアスになったとはいえ、当然ながらムフフなシーンは山ほど用意されている。しかも、今回から『同級生』でおなじみ竹井正樹さんが原画を担当。さらには、お約束のアイコンモードで、美しいお仲間たちと魅惑のひとときが過ごせてしまうのだ。



◀魔族との戦いでカケルの元に集ってくる兵士たちは、なぜか美人ばかり。Hするチャンスは多いから、あわてず騒がず、落ち着いて楽しもう

おなじみアイコンモードで攻めろ！

たたく	登場回数はあまり多くない。体のどこをたたく？	押す・引く	アドベンチャーっぽいけど、押すのは柔肌か衣服
もむ	もう乳でも尻でも、とにかくかまわずモミまくり！	なめる	どこでも、気がすまれるまで思う存分にどうぞ♡
開ける	目の前でギュッと閉じた両脚を、ゆっくりと…	かむ	適度な刺激は、より興奮を高めることでしょう
××する	チョメチョメすると読みます。ナニでアレします	取る	ベッドの上の女のコから取るもんなんて、ねぇ？
さわる	いろんな場所にやさしく触れます。紳士的ですな	話す	会話がはずめば、女のコも開放的になるかも!?
キスする	もう、ヨダレをたらさんばかりにチュバチュバと	見る・調べる	穴があくほど調べたら、あとは行動あるのみ！



▲アイコンのないH画面もたくさん

父から息子へ。——カケルが受け継いだ最高の資質とは!?

お気楽剣士タケルと、やさしく美しい僧侶ルナの間に生まれたカケル。父のように特殊な力があるわけではないが、天性の明るさと物怖じしない性格のおかげで次々と戦う仲間が増えていく。本人は自覚こそしてないが、人をひきつけてやまないこの「魅力」こそ、父から受け継いだ最高の資質かもしれない。



▲こんなところまでも父親ゆずりとは……。まだ若いから、しょうがないか？



▶初めての旅によろこび勇んで出かけるカケル。これが世界を救う冒険の始まりになろうとは、誰が想像できたのか!?

『戦場』指揮官として勝利を手にするために

限られたターン数で勝利条件を満たすには、しっかりした作戦立案と用兵が欠かせない。ここではどんな戦況でも通用する、戦場での基本知識を徹底的にたたきこむぞ。



MAP9 ▲代表的な戦場である、マップ9。どんな戦術が考えられるだろうか

チェック項目			
地形確認	ルート決定時に重要。移動力消費をチェック	敵軍配置	どの部隊と最初に交戦するかをチェックする
ターン制限	どの程度、余裕を持って進軍するかの目安に	自軍配置	移動中に、渋滞が起きないように配置しよう
勝利条件	敵戦力を全滅させてのクリアがより望ましい	接触ポイント	最初に戦闘が起こる場所の地形を確認する
敗北条件	いちばん気をつけるのは、主要キャラの死亡	進軍ルート	前線をどこにするかをしっかり想像すること

Step1 戦況をしっかりと把握せよ

戦場では、時間も戦力も有限だ。どちらもムダなく有効に利用しなければ、勝利を手にすることは不可能といえる。効率よい用兵の第一歩は、マップから最大限の情報を得ることだ。自軍の兵力と敵の兵力を比較し、地形確認時に進軍ルートを推測。勝利条件と照らし合わせ、どこでどう敵を倒すかを想定する。綿密な計画が大切だ。



▲作戦に合わせた部隊配置は基本中の基本。自動にするなんてもっての外!!



▲あせって前線を押し上げたりすると、取り返しのつかない事態になるはずだ

Step2 投入する部隊の役割を知れ

戦場に投入できるのは、右表の9種類の部隊。それぞれの短所を補いつつ行動できればベストだ。

CLOSED COMBAT 近接戦闘

隣接した敵との戦闘で、反撃は必至。剣士隊や騎馬隊は攻撃力が高いぶん常にそのリスクを背負う。

LONGRANGE COMBAT 遠距離戦闘

遠距離攻撃が脅威なのは敵味方とも同様。だが魔法隊や弓矢隊は打たれ弱くもある。きっちり守れ。



◀隣接攻撃できない部隊には遠距離攻撃



▶安全かつ有効な攻撃手段といえるぞ

ONE POINT活用法

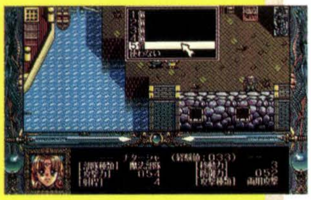
剣士隊	弱らせた部隊にトドメを刺すのはやはり剣士
戦斧隊	剣士隊を盾にして、背後からチクチク攻撃だ
騎馬隊	高い機動力は泉の占拠や、街の解放に使おう
魔法隊	陸も空も攻撃できるので、後半戦は主戦力に
弓矢隊	対ドラゴンナイト用にレベルを上げていこう
ドラゴンナイト隊	弓矢・魔法・ドラゴンナイト以外には無敵だ
忍者隊	騎馬隊と組んで、前線の維持に活躍させよう
大砲隊	後方支援の要だけに、敵は近よらせないこと
工作隊	戦闘力はあてにせず、爆破能力だけを使おう

育成次第で最強キャラが生まれる!?

戦場で経験を積んだ部隊は能力値が上昇し、より強くなる。これに「種」を加えて能力値を上昇させれば、向かうところ敵なし…!?

種を投与して育てる

「力の種」は遠距離攻撃が可能な部隊に、「守りの種」は近接戦闘する剣士隊や騎馬隊に与えるのが基本。戦場で主力となる部隊に絞って投与すれば、かなりの戦果が見こめるぞ。



▲育てると決めたキャラに集中して与えるといい

力の種)――攻撃力+1　守りの種)――防御力+1
すばやさの種)―移動力+1　白い光)――射程距離+1

エリートキャラで難関突破!

いくら戦闘経験を積んでも、移動力と射程範囲は変わることがない。

だが、戦場マップの中で「すばやさの種」か「白い光」を入手できれば、その数値さえも変更可能となる。高機動力を得た大砲隊や、超遠距離から攻撃が可能な魔法隊など、本来の基本性能を超越した能力を持つエリート部隊は、劣勢な戦況を一変させる力を持っている。激戦必至の終盤戦までに3部隊はほしいところ。





▲▶「白い光」を手に入れて、射程がアップ!

Step3 実戦では損害を抑えることを第一に考えよう

死んだキャラクターが生き返ることのない世界では、1つの部隊の壊滅が戦力の低下を招き、結果として作戦の破綻を引き起こす。プレイヤーは、個々の部隊の被害を抑え、消耗を最小限に防ぐことで、これを回避するしかない。



▲安全かつ確実な戦術を駆使したい

反撃を受けないこと

部隊を傷つけたくないなら、反撃されない状況で戦えばいい。敵の射程の外からの攻撃や、対空能力を持たない部隊への空からの攻撃は一方的に敵戦力をけずれるぞ。



▲弱った敵には圧倒的戦力でトドメを

優先順位をつける

自軍の戦術をジャマされないためにも、倒すべき敵はきっちりと優先順位をつけて攻撃していく。敵の能力値を参考にしつつ、接触するまでの距離を考えてねらおう。



▲中にはとてつもなく堅いヤツもいる

仲間は見捨てずに救出!

特定のマップには、戦場のどこかに仲間が捕まっている場合がある。助け出せばもちろん戦力になるので、見捨てたりせずに救出しよう。ターン制限にだけ注意すれば、問題ないはずだ。



▲助けづらい場所にいるので、作戦にそれなりの工夫が必要だ

第1部

美少女ギャラリー

カケル編

世界を救う自覚のまるでないカケル。でもなぜか彼の周囲には美しい女性ばかりが戦士として集まる。好奇心旺盛なカケルは、魅力的な彼女たちにガマンができず…。ということで、ここではカケルの年齢に合わせた若年層を中心に紹介／



▶もう見えてるのに「見ないで／」と叫ぶのがいじらしい

ナターシャ

素直になれない乙女心♥

幼なじみのカケルのことが好きなんだけど、それに気づいてくれない本人に腹を立て、つい思っていることとは、まるっきり反対の言動が飛び出してしまうナターシャ。どこかギクシャクしている2人の関係は、エトが現れたおかげでさらにすれ違ってしまうのだが…。

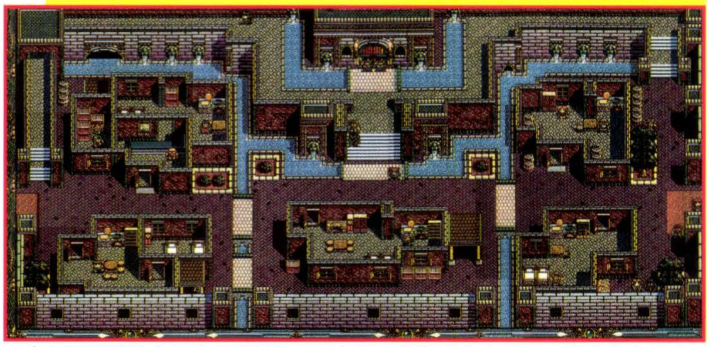


▲結局、カケルの後をついてきてしまう



▲突然の侵入者に驚くナターシャ。服を着た後の制裁が怖いぞ……

ロンボニ王国



生と死が隣りあわせの戦場に比べれば、解放された街でのひとときはまさに平和そのもの。プレイヤーは、次の戦いに備えて鋭気を養うのはもちろん、住人との会話から情報を収集したり、隠されたアイテムの回収や戦力の補強もしなくてはならない。部下のプライベートでの意外な一面が見られるのも楽しいぞ。

人材 能力で選ぶか、性別で選ぶか

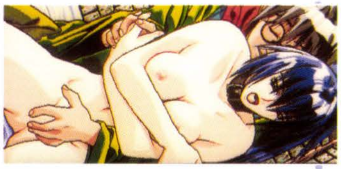
トルヘスの訓練所では、2組の部隊の中からどちらか一方を自軍に加えられる。部隊の能力で選べば戦場での戦いが楽になり、女のコばかりを選べば、より多くのH画面が見られる。右で紹介しているのは能力重視の選別だが、女のコだけを選んでもクリアは可能だ。

補充する部隊はこれだ！

ユリシーズ	▶	ネレイド
ラビニア	▶	ネプチューン
シーボーズ	▶	クラリス
ロンボニ	▶	ガリバン
ミシエル	▶	ネクラマンサー
ブレイズ	▶	パウエル
タスタ	▶	バルカン



▲ただ女のコだからと決めるのではなく、キチンと能力を吟味して選ぼう



▶H画面もゲームの醍醐味ではあるが…

『街』情報・人材・アイテム、あらゆるものを集め実戦に備える

クラリス



▼騎士を装ってはいるが、実はロンボニ王国のお姫さま。自分を1人の女性として見てくれるエトの存在に、少しずつ惹かれていく…

▲双子のエルフの妹。激情に身をまかせる姉と違って、何事にも冷静で落ち着きはらった性格だ

ビアンカ



ネプチューン



◀海の街生まれの彼女。日焼けした小麦色の肌に美しいブロンドの髪が悩ましく踊る

セイラ



◀自分の美脚にこだわる忍者隊隊長。セーブ屋さんのロイドンと仲がいいが、なぜかエトとの情事におよぶ…



▼ホビットの村の爆弾使い。あまり上手ではないけど、ひたむきに努力する姿が魅力だ

◀カケル編で紹介してる中では唯一オトナの女性。本職は踊り子だけに、肉感的



◀街でスリを働く猫族の娘。でも、カケルに見つかって、お仕置きされちゃいます…

◀おじいちゃんの仇を討つために、今日も大砲持っておでかけだ！ でも本命はセイルのはずだけど…

アイテム 街中に埋もれた種を探し出せ

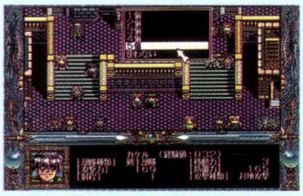
休息地である街の中には、いたる場所に能力値を上昇させる「力の種」と「守りの種」が隠されている。序盤では見つけても1～2個しか手に入らないが、先へと進むごとにその数は増えていき、後半では一度に2ケタをゲットできることも少なくない。隠されている場所はまちまちなので、足を棒にする覚悟でそこら中を探し回らなければならないが、それだけの価値は充分ある。手にした種は敵との戦いで戦力差が目立ち始めた部隊に使用し、再度活躍させよう。



◀樽でも箱でも、怪しい物はチェック！

▼ためるだけためてカケルに注入せよ▼

主役がカケルからエトへと移行する時、能力値もその時点でカケルが持つ数値の3分の1へと変化する。第1部の最終戦の前にカケルへ大量の種を投与しておけば、第2部開始時にめちゃ強いエトが完成し、序盤戦を非常に楽に戦えるわけだ。ムダ使いは控えよう。



▲最後の最後で一気に飲ませよう！

情報 会話がイベントへと発展

人との会話は重要な情報源だが、そこから突如イベントが発生する場合もある。それが、後に仲間となる女のコとの出会いだったりするので、種を探すのと同様に人にも話しかけまくること。また、意外な場所で意外な人が、意外なコトをしてる場面に出くわすかも…。



◀どこで誰と出会うかは、神のみぞ知るという……



▲悩ましい姿の女のコを見つけることもある

愛と任務の間で揺れ動く心

人間界制圧をもくろむ勢力側の女でありながらも、仲間を信じ未来を信じるエトの存在に、次第に心を動かされていくマルレーネ。それは、元の世界では決して手に入れることができない、自分を必要としてくれる「友」の存在のせいでもあり、ただ一途に愛を注いでくれたエトのおかげでもある。最後で彼女は一体どう変わる？



▲▶豪奢な銀色の髪をなびかせるエルフの娘。トリアノンの村で魔族に襲われたところを救出される。くり返す悲劇の歴史を断ち切る力をその身に秘めており、第2部最終戦での鍵を握る存在でもある…

第2部

美少女ギャラリー

エト編

変わりそうで変わらない歴史の流れにいらだちを募らせるエトは、そのストレスを女のコで発散させていく。カケル編とはうって変わり、アダルトな魅力あふれる女性を中心にセレクト。そのボリューム感たっぷりのカラダを堪能してほしい。

DE・JA 【デ・ジャ】

多彩なビジュアルと奥深いシナリオ。正統派エルフAVG第1弾!!

●PC－9800シリーズ
(5HD・3.5HD／ディスク3枚)
VM以降（要640K、アナログディスプレイ、16色ボード）
LT、XA、XLシリーズを除く
要2ドライブ
ハードディスク不対応
●PC－88（ディスク9枚）
SR以降（VA、MC可）
●MSX2/2+（ディスク6枚）
MSX2、2+（要RAM64K、VRAM128K）
●X68000（ディスク3枚）
価格　6,800円

AVGファン急増!?『DE・JA』の魅力とは?

記念すべきエルフの本格的AVG（アドベンチャーゲーム）第1弾が、この『DE・JA』である。

そもそも「プレイヤー＝主人公」となり、さまざまな場所を移動、調査し、ストーリーの謎を解き明かしていくというスタイルのAVGは、美少女ゲームに最も適したジャンル。しかし、この『DE・JA』が発表された当時、本当の意味でゲームとしてもおもしろい「美少女AVG」は、ほとんど存在しなかったのだ。

さらに言えることは、冒頭での不思議な謎の提示、膨大なテキスト量でくり広げられるキャラクターたちの軽妙洒脱な会話など、現在のエルフのAVGの基本となるものが、すでにこの作品にあるということ。もちろん、10年近く前の作品ゆえに、現状のハードの機能では、コマンド総当たりでサクサクと攻略できてしまうかもしれない。しかし、正しくこのゲームを楽しむためには、決してテキストを読まずに飛ばしてはダメ。その点に注意して、エルフAVGの原点に触れてみよう……!!

――主人公は、新進気鋭の考古学者。その彼の元に、斉藤竜三と名乗る老紳士が、いわくありげな杖（つえ）を持ちこんできたところからストーリーは始まる。それは、まさに冒険とエッチにあふれる物語の始まりでもあったのだ……!?


▶杖を持つ者が見るという金髪の美女の夢…


◀いわくありげで古美術的な雰囲気を持つ杖がコレ


▲主人公を尊敬する依頼人の斉藤竜三氏


▲杖が売られていたというお店がココだ


▲画面下の選択肢を選ぶと物語が進む…

情報集めに街へ出よう

老紳士の手によって持ちこまれた杖。それは、持つ者に「金髪の美女が手招きをしている夢」を見せるというシロモノ。その謎の解明を懇願され、引き受けるものの、その実、主人公自身は半信半疑…。しかし、その夜、自分自身が実際に金髪美女の夢を見ることで、持ち前の好奇心が刺激され、がぜん積極的に調査を開始していくのだ。

まずは、杖が売られていた「戦國屋」を訪れ、気味の悪い色をしたガラス玉の情報を得る。


▲展開につまった時は、がちゃ子に相談。ヒントになることを話してくれる場合も

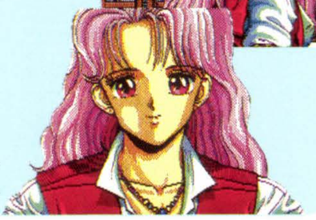
さらには、同じ考古学者であり、主人公のよきパートナーでもある「がちゃ子」こと本多美々子の元を訪れ、今までの経緯を伝え、謎の解明に協力してもらおう。

なぜなら、主人公は以前に「日本考古学学会」の会長、日向雷造とハデな衝突をしてしまい、杖の謎を解くのに必要であろう資料室など学会施設への、直接の立ち入りを禁止されているのだ。だから、

敵か味方か!?　相手を見ぬく目を養え!!

強力なライバルや、主人公の側に控える美女。その女性に横恋慕する恋敵…。そんな彼らの存在が『DE・JA』のストーリーに厚みをつける。登場人物を知り、理解するのが杖の謎を解く近道かも。ここでは、とくに重要なキャラばかり紹介している。要チェック！





本多美々子

通称、がちゃ子。主人公と同じく、一流の考古学者であり、よきパートナーとなってくれる女性。彼女の助言は、物語を進める上で非常に大切。こまめに会いに行くことを忘れずに。

日向雷造

日本考古学学会の会長にして、主人公とは修復不可能なまでの敵対関係にある人物。彼もまた「不思議な杖」に興味を覚えているようで、主人公の謎解きを妨害してくる。





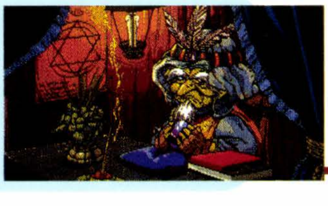


越谷はるな

主人公の元へ「杖」を持ちこんだ斉藤氏の秘書。バリバリのキャリア・ウーマンで、後に勤務先の「太平洋電気」の専務に電撃就任する。杖の謎解きには直接関係なさそうだが…。

新宿の父

新宿に店をかまえる占星術師で、ガンコなわりに人のいいジイさま。謎解きに行きづまりを感じたら、ここを訪れよう。道が開けるかも。



全ての謎を暴き出せ! 天才(!?)考古学者の奮戦レポート

彼女の存在は、非常に心強いわけ。
しかし、まだこの時点での手がかりは少ない。そこで依頼人を訪ね、さらにくわしい話を聞こうとした矢先、その斉藤氏が謎のひき逃げ事故にあい死亡……。
さらには、主人公の元から杖が何者かに奪われてしまう。なにやら、陰でうごめく人物の気配が感じられる。それはきっと、宿敵・日向雷造の仕業だっ……!!

いざ、ポセイドニアへ!?

学会の資料室に勤務するケンヂのアシストで、無事に杖を取りもどした主人公は、すぐさま次の手がかりへ。「新宿の父」なる人物が、杖の秘密を知っているらしいのだ。
すぐさま急行し、彼から杖にあるリングの記号の意味を教えてもらった主人公の脳裏に、ある1つの仮説が思い浮かぶ……。「それぞれの記号が惑星を意味するのなら、このリングを正しい配列にならべてみたら…？」。その結果は見事にビンゴ!! 杖の中から羊皮紙が現れた。しかも、よく調べると「ポセイドニア島」という場所に何かがあるらしいことも判明する。
すべての答えはここに…!? 確信した主人公は、がちゃ子とともに、この島への旅立ちを決断する。
出発当日。日向雷造が、今度は



▲羊皮紙に描かれた絵をのぞきこむと…

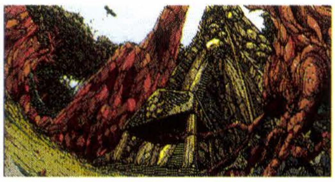
がちゃ子を誘拐し、杖と玉との交換を求めてきた。しかし、そんな要求は断じて飲めない。ここは、一旦フライトを中止し、彼女を助けだそう! がちゃ子のいない旅なんて、何の意味もないのだっ!!



◀このビデオだけが、唯一の手がかりか!?

迷路のような森の先に…

すったもんだの末、がちゃ子を助けだし、ついにポセイドニア島へ。はやる心を抑えきれず、島に到着後すぐに目的地まで行こうとする主人公だが、案内人から、聞き捨てならない話を耳にする。
それは、自分たちの目的地が、好戦的な部族「オフェエラ族」の住む森にあたるということ。しかし、ここでひるんでは今までの苦労が水の泡。危険を承知で前進だ。
森の入口に到着すると、案の定、オフェエラ族の一団に遭遇。武器を持つ彼らに、もはやこれまでと思った瞬間、彼らの長老が登場し、その場を無事に収めてくれた。
九死に一生を得た主人公たちは、森の中へ。迷ったら二度と出られぬほどの深い森を抜けると、目の前には、古代の物と思われる巨大な神殿が……!? 早速、その神殿のくわしい探索を開始する2人。
調査の結果、神殿内の石像のボタンを順番に押すことで、何かが起こると、主人公は結論づける。
果たしてその時、本当にすべての謎が解明されるのだろうか…!?

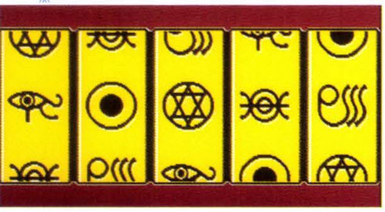


▲ついに到達。この神殿こそ最後の難関





◀▲オフェエラ族の長老と、彼らの暮らす森。この森を進むならマッピングの用意を! 迷ったら最後…!?



▲ポイントは「惑星配列」。知ってる？

斉藤亜美

主人公の元に杖を持ちこんだ斉藤氏の若奥サマ。24歳にして、濃厚な大人の香りを持つ女性。杖の聞きこみにきた主人公は、彼女の醸しだすこの色香にヤラレてしまい、何と×××…!?



ケンヂ

考古学学会の資料室で保管係を務める青年。見た目どおりのお調子者で、上司の目を盗んでは学会の外で仕事をさぼっている。がちゃ子に惚れているので、彼に頼み事をする時は、そこを突ついてみると、なんとかなる!?



桃源郷…、そこはオトコのパラダイス!?

神殿の謎を解いたキミは金髪の美女に会えたことと思う。しかし、彼女の話からすべての謎は解けたものの、実は物語はもう少し残っている。ここからはついに待望の♡!? 右のマップを参考にして進んでいくベシ!!



▲彼女から語られる衝撃の真実とは!?

ここはたくさんの女のコが登場する桃源郷のような場所。しかし、桃源郷と聞いて「ヤリ放題!?」などと、ストレートに連想してしまってはダメ。もちろんお気に入りの娘とHするのは大いに結構なのだが、ここでは、1つだけ守らなければならないルールがあるぞ。それは「9回目のH」は「女王とする」というもの。肝に銘じておこう。
ラストヒント。右マップ内の「?」の場所と、アイドル、コンパニオン、婦人警官は超重要! どう重要かはナイショだが、だまされたと思って訪ねてみてネ。



▼オッシャー、念願のH!! 女のコは選りどりみどり♡



▲婦人警官だけは移動する際、必ずH。女王の場所へもどる時の回数も計算に

DE・JA II【デ・ジャ2】

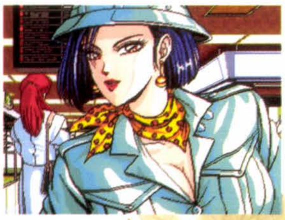
謎とスリルの待ち受ける、パワーアップした冒険AVGの第2弾!!

ビジュアル、シナリオ、システム、全てが進化!!

従来の美少女AVGとは、一味違った、コミカルで起伏に富んだストーリーとあふれるエッチ度で話題となった『DE・JA』。その前作を、物語、ゲームシステム、ビジュアルの過激度、全ての面でパワーアップさせたのが、続編となる、この『DE・JA II』だ。

中でも、特に画期的なのがシステム面の改良! 前作の「コマンド選択」オンリーの方式から、今回は「アイコン」と「コマンド」選択を、場面によって併用する方式となっているのだ。このことで、プレイヤーののめりこみも、さらにヒートアップ間違いなし!!（とりわけ、Hシーンでのアイコンの使い方はすごいアイデアだ…!?）

また、物語のボリュームも確実



◀がちゃ子に取って代わりヒロインの座をねらう…!?

に増大している。冒頭に提示された謎が解けるうちに、徐々に見えてくる衝撃と驚愕の新事実……。そのスケール感は、かなり壮大だ。

もちろん、相棒のがちゃ子は相変わらず色っぽいうえに、今回は新女性キャラ「ひみこ」の登場で、主人公をめぐる、美女2人の恋のさや当ても見逃せなくなっている。

まさに「おもしろさ満載」ってわけ! 魅惑と興奮の考古学アドベンチャーをぜひプレイしよう!!



▲何かと研究室にやってくるこの2人



▲この遺跡は「水晶のドクロ」と関係が!?

オープニングをチェック!!

この物語には前作で活躍したキャラたちが多数登場する。そのため、オープニングで、前回の敵役、日向雷造(/)が現れて、再登場する人物を紹介してくれるのだ。まずここで人間関係のおさらいをし、彼らの人となりを思いだそう。



あれから2年…。主人公の今

前回の冒険で一躍時の人となった主人公の今は、どうなっているの? このへんの状況説明はオープニングの後できちんと紹介される。現状の把握は攻略の第一歩。要チェック!



▲前の冒険で一躍、注目を浴びる主人公

「水晶のドクロ」の謎をめぐる冒険ダイジェスト

人物関係を把握しよう

先の冒険からすでに2年…。有名考古学者となった主人公の元に、また新たな謎が舞いこんできた。

今回の事件は、失踪したはずの考古学者、神宮寺博士がひょっこり主人公を訪れたことから始まる。

博士は、名をなした主人公を見こんで、自分の長年の研究対象である「水晶のドクロ」の謎解きに、助力を求めにきたのだという。

この突然の依頼にとまどう主人公。しかし、自分の尊敬している博士から直接依頼され、しかも、それが世界の常識を覆すほどの謎を秘めているというなら、ほってはおけない。そればかりか、久々に冒険家の血が騒ぎだしてきた!!



◀いきなり現れて主人公を罵倒するが…



▲展開につまったら、念のためテレビを見てみよう。進展があるかもしれないぞ

水晶のドクロを追って…

博士の依頼を受けた主人公は、ドクロの現物を見せてもらおうと、神宮寺博士宅を訪ねる。すると、事態は思わぬ方向へ向かう。なんと、そこには博士の死体が…!?



▲ついに「水晶のドクロ」を発見。現代技術では作り出せないほど、精巧な代物

これでは「水晶のドクロ」どころではない。しかも、博士の死はドクロの所在と、今までに彼が解き明かしたという秘密すらも、濃い霧の彼方へ隠してしまった……。

落胆する主人公。だが、それも「ひみこ」という女性が現れたことで一変。驚くことに、彼女は神宮寺博士のひとり娘だという。博士の遺志をつぐため、2人はともに謎の解明に乗りだすのだ…!!

まず2人は、銀行の貸し金庫でドクロと博士のメモ、さらには拓本という重要アイテムを入手する。

いざ、パラオの遺跡へ

東京近代美術館。博士のメモには、この美術館にあるパラオの遺跡にヒントがあると書いてある。

しかし、主人公にはどうしても「水晶のドクロ」と「遺跡」が結びつかない。そこで直接パラオに行き、その接点を探ることにする。

ところが、現地に飛んだかいなく、調査は見事に失敗。主人公はいったん日本にもどり、別のアプローチから謎に迫ろうと考える。

そこで思い出したのが、以前に世話になった「新宿の父」。彼ならきっとよい助言をくれるはず。どんな手がかりでもほしい主人公は、すぐさま新宿へと向かうのだ。



◀「新宿の父」を訪ねるとそこには「娘」!?



▲前作でも登場するがちゃ子の親戚、綾瀬かおり。「AVクラブ坂道」で修行中!?

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク10枚）
VM以降（要640K、アナログディスプレイ）
2ドライブない場合は
MS−DOS 3．××が必要
3.5HDは98NOTE対応
●X68000（ディスク10枚）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格 8,800円

アイコン・コマンド選択併用システムとは⁉

ここでは、前作の方式を進化させた「アイコン・コマンド選択併用システム」について、写真を参考にしながら説明していこう。
まず、従来どおり①のようにコマンドを選択して会話を進めると、その流れで②のように選択肢が変化する。さらに会話を進めると、アイコンが反転、③のようにポインタが各アイコンの形に変化する。
細かい動作は、③が多用されるので、Hではまさに大活躍か…⁉

1


2


3


主人公と彼らの関係は…

シリーズの2作目とあって、がちゃ子やケンヂなど、前作でおなじみのキャラたちも多数登場する。さらに今回は、新登場のひみこが主人公に猛アタック／　がちゃ子にとっては恋のライバル出現だ⁉


◀いつもなかよしの2人のはずが…

神宮寺博士

主人公が尊敬する、超一流の考古学者で、行方不明となっていた。今回の冒険の発端となる「水晶のドクロ」は、元は彼の研究テーマ。わけあって主人公に助けを求めてくるが…。

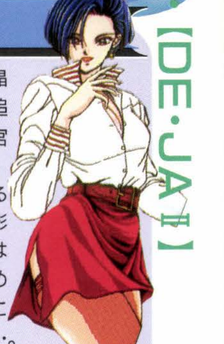

▲いつもツラそうにセキこむ博士…

本多美々子



前作にも登場する、主人公のパートナー。通称がちゃ子。前回以来、主人公とは、キスどまりだけど、いい関係…。今回も主人公の相棒として大活躍／と思いきや、主人公とひみこの親密さに嫉妬。もはや2人は破局寸前か…⁉

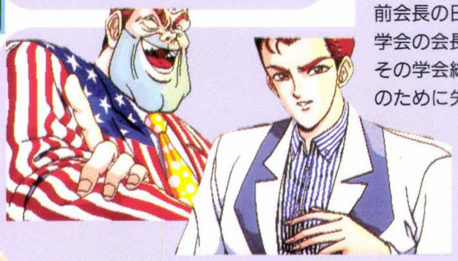
ひみこ



主人公と共に「水晶のドクロ」の謎を追うことになる、神宮寺博士のひとり娘。主人公と一緒にいることが多く、その影響か、徐々に彼女は主人公にひかれ始める。しかし、彼女には重大な秘密が……。


▲がちゃ子とひみこ。どっちを選ぶ⁉

島流繁王＆菊池



前会長の日向雷造に代わり日本考古学学会の会長職に就いた島流繁王（左）と、その学会総務部で働く菊池（右）。日向のために失墜した学会の権威を取りもどすのに必死の島流は、今や世界的な考古学者となった主人公に熱いラブコール。頼みもしないのに、菊池を世話役として送ってくる。

ケンヂ



がちゃ子と同様、前作より再登場の学会資料室で働く青年。がちゃ子一筋は相変わらずで、主人公と彼女の関係を知りつつ、なおも彼女に猛チャージ。虎視眈々と「彼氏」の座をねらう／　しかも、今回は…⁉

パラオの遺跡、ふたたび

新宿で得た情報や、今までに判明した事実を再検証していた主人公は、ついに拓本の謎を解明。それは、3つある拓本を1つずつバラバラに考えるのでなく、全部を重ねあわせるのが正解だったのだ。
この謎が解けたことから、パラオの遺跡内の隠し部屋と、そこにあった神宮寺博士の手紙を発見。そして、その手紙から博士が失踪した理由や「水晶のドクロ」も全部で3つあったことが判明する。これで一気に核心に肉薄できた…。
こうして、謎の根幹部分を解明した主人公は、東京近代美術館にあるパラオの遺跡を、元の場所にもどさなければならないと結論。
もちろん、主人公の一存ではどうにもならない大きな問題だが、ここは強力な助っ人を呼び、美術館の館長に圧力をかけてもらおう。
その人物とは、日本考古学会の島流・新会長と「新宿の父」の2人。彼らに頼めば万事、主人公の思惑どおりに事態は進むはずだ……。


▲主人公のムチャなお願いに困惑の真田館長。でも情けは禁物。口説き落とせ!!


▲パラオの遺跡の解明には、東京近代美術館に展示されている遺跡が必要となる

ドクロの謎のその先に…

パラオの遺跡は元にもどった。これで謎を解く状況は整った。あとは、主人公のインスピレーションの閃きにかけるのみだ。
そして、神宮寺博士の言う「8色の迷宮」も「ある色」に注目した主人公はなんなくクリア／　遺跡の奥の、さらなる隠し部屋へと進んでいく。あと少しで、博士が研究室に訪ねてきて以来の、数々の謎の全てが、白日の元に…⁉


▲ついに元の状態にもどったパラオの遺跡。ここからが主人公の本領発揮だ…!!

乙女心の謎を解け!!

最高に難解で不可解な謎。それは他でもない女性の心の中⁉　それは、どんな学者も解いたことのない永遠の難問だ…!!

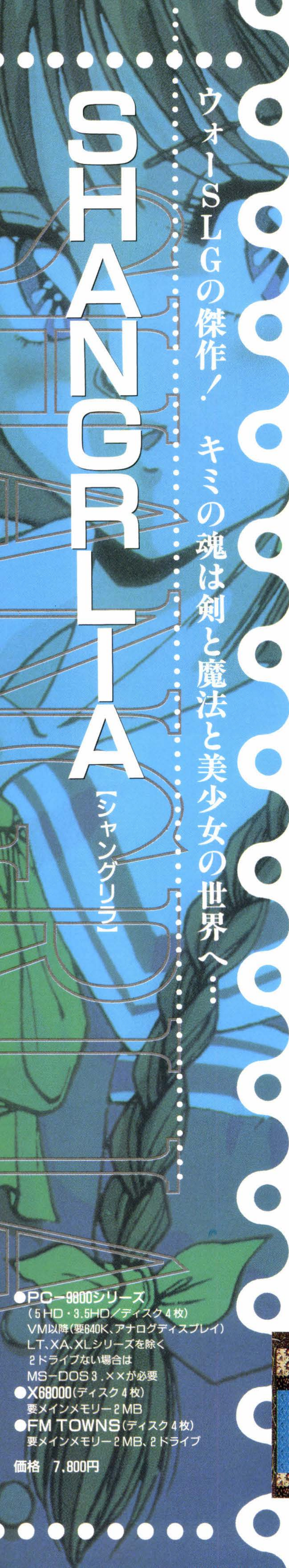
▼主人公の恋人、がちゃ子。怒るとコワイけど、いつもはこんなにかわいいのだ。ちなみに、これは、主人公が彼女の家でイタズラをしている真っ最中……。

▼「新宿の娘」として再登場のりゃんりゃん。なんと彼女の占いはオッパイ占い!!　さらに××占いも⁉　あられもない彼女の姿が見たければ新宿へGO／



▼実は彼女の職場には、奥に、もう1つ部屋が存在する。さらにオイシイことに、そのドアの一部には穴が開いているのだ。これはもう、のぞいて見るしかない⁉

▼南の島での「熱い一夜」。1回目のパラオの遺跡調査が終わった後の出来事。多くの時間をともに過ごすうち主人公にホレ始めた彼女は大胆にも…。



SHANGRLIA【シャングリラ】

ウォーSLGの傑作！　キミの魂は剣と魔法と美少女の世界へ……

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク4枚）
VM以降（要640K、アナログディスプレイ）
LT、XA、XLシリーズを除く
2ドライブない場合は
MS−DOS3.××が必要
●X68000（ディスク4枚）
要メインメモリー2MB
●FM TOWNS（ディスク4枚）
要メインメモリー2MB、2ドライブ
価格　7,800円

子猫に誘われ…異世界の戦いへ!?



◀この子猫が、全ての始まり…。トオルは、異世界の戦争に巻きこまれるハメに

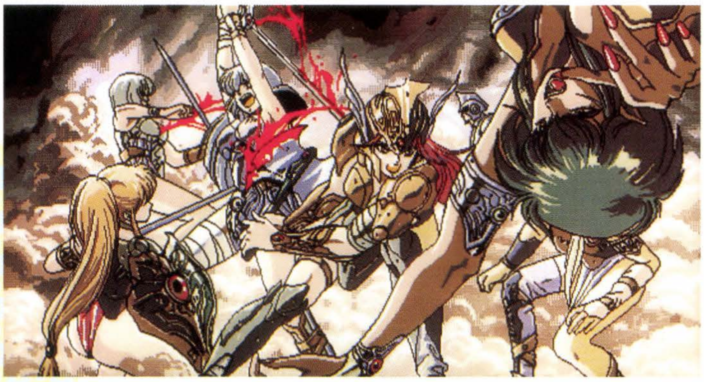


▶祖国の存亡の機に、はるばる地球までやってきたという魔導士フェルマータ

デート中の主人公トオルの前に突然現れた1匹の子猫。その猫に誘われるように迷いこんだ洋館の一室で、彼を待っていたのは、フェルマータと名乗る老人だった。そして老人は語りだす。「わしがおまえを呼んだのじゃ…」——地球と隣りあわせの時空、異世界ミズ・ウェルでは今、戦乱の嵐が吹き荒れていた。魔導士フェルマータの仕えるヒュンケル王国が、隣国の侵略を受け滅亡の危機に瀕しているのだ。本来の国力なら負けるはずのないこの戦争だったが、敵国ガルーンの魔導士の呪いによって、ヒュンケルの将軍たちの魂が封印され、軍勢は本来の力を発揮できずにいるという。さらには全軍を指揮するエリオン王子にも、同じ呪いがかけられてしまった……。

封印された王子の魂は、ミズ・ウェルを離れ、25日後にこちらの世界にやってくる。そしてその時、この地球上で、もっともエリオンに近い人間であるトオルの体に入りこみ、トオル自身の魂をはじき飛ばしてしまうというのだ。

それを防ぐには、フェルマータからもらったペンダントを使ってミズ・ウェルに行き、そして、トオル自らがエリオンに成り代わってヒュンケル軍の指揮をとり、ガルーン軍を打ち破るしかない…!?



▲敵兵と戦う将軍たちの勇姿！　…そう、このミズ・ウェルでは戦争は女性の仕事なのだ!!

10の部隊を率いてヒュンケル王国を救え！

『シャングリラ』は、オーソドックスなターン制のウォーSLG。コンピュータと交代で、それぞれの部隊ユニットの移動・攻撃を行うことで戦闘が進行していく。そして、決められたターン制限の間に「敵を全滅させる」「敵の城を占領する」という、勝利条件のどちらかを満たせば、プレイヤーの勝利。そのマップのクリアとなる。

ただし全体で25日間という日数制限があり、マップに挑戦するたび1日ずつ残り日数が消費される。つまり、25日以内に全10マップを攻略して女将軍を助け出し、その魂を解放しなければならないのだ。

1 マップを選択

主人公の目の前にならぶ10の扉。各部屋には1人ずつ、計10人の女のコが待っている。そして、その中でペンダントを使うと、それぞれの戦場マップへと移動する。

どの部屋からでも攻略を始められるが、強力な部隊を率いる女のコがとらわれているマップには、当然敵側も強力な戦力を配置している。戦場を選ぶ時から、すでに戦いは始まっているといえるのだ。

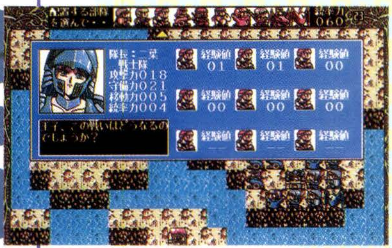


▲女のコを救出した部屋は、ドアが開いたままになる。次はどこに挑戦しよう？

2 ユニットを配置

どのマップに挑戦するかを決めたら、自軍のユニットを配置する。画面上部の部隊一覧で部隊を選び、その中から出撃させたいユニットを決める。あとは、マップ上のどこに配置するかを指定すればよい。

ここで注意が必要なのが、自軍ユニットを配置するたびに消費される「統率力」。マップをクリアするごとにこの数値は増えるが、強力な部隊を出撃させるには、それだけ多くの統率力が必要となる。最初のうちは、弱い部隊で頭数をそろえて戦うことになるだろう。



◀統率力には限りがある。部隊の組み合わせを考えなければ、戦いに勝つことは難しい

3 移動

部隊配置が終わったら、いよいよ戦闘開始。まずは敵のいるところまで移動していこう。その方法は簡単。ユニットを選択すると表示される移動可能な範囲の中で、移動させたい場所を指定するだけ。

しかし、各部隊には固有の移動力が設定されていて、足の速い部隊と遅い部隊では、1ターンに移動できる距離に2倍以上の差が生じる。また、よけいに移動力を消費する地形や、進入不可能な地形もある。それらに注意して、部隊の布陣を乱さない行軍を目指そう。



▲移動可能な範囲は一目瞭然。こちらに有利な位置へ、うまく敵を誘導したい



▲行動ずみのユニットは白く表示される。移動させる順番も考える必要があるのだ

キミの助けを待つ女将軍

敵に勝つだけでは、女将軍の魂を解放できない。封印された魂をヒュンケルへ帰すきっかけとして、女のコを究極のエクスタシーに導いてあげなきゃいけないのだ…!?



▼愛は剣士隊を指揮。地形に左右されない機動力をうまく生かそう

▲弥生は弓矢隊の将軍。ほとんどのマップが、彼女の対空攻撃なしではクリア不可能

▶やっぱりイチ押し、槍隊の一葉。ゲームでは占領・間接攻撃ともに可能なので、意外に役に立つぞ

▶静が率いるのは鷲隊。空中戦では無敵だが、弓矢隊が天敵となる

▶印象的な髪型の菜奈。彼女が率いる魔法隊は地上戦の主力になる

4 攻撃

移動が終わったら、攻撃範囲内にいる敵ユニットを攻撃することができる。黒く反転していない敵ユニットを選べば、戦闘とその結果がアニメーションで表示される。

1ユニットは8人の兵士で構成され、戦闘でダメージを受けると、その人数が減っていく。そして、兵士の数が0人になると、そのユニットは全滅となり、マップ上から消えてしまう。全滅ユニットは、その部隊を率いる女のコを助けた時以外は補充されないので、自軍部隊が敵の集中攻撃を受けて全滅しないような綿密な用兵が必要。

逆に、敵ユニットを全滅させた場合、とどめをさした自軍ユニットに経験値ポイントが加算される。そして、経験を積めば積むほど、その部隊は強力になっていく。強化したいユニットに効率よく経験値を与えるために、攻撃させる順番をよく考えてから行動しよう。



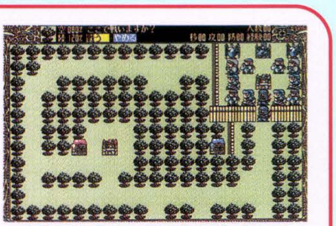
▲弓矢隊から鷲隊への攻撃。このように一方的に攻撃できる組み合わせもある

これで安心! 『シャングリラ』攻略のための基礎知識

「ムズカしい」「手間がかかる」という理由で、SLGをやらない人がいるが、それはもったいない。『シャングリラ』は、操作するユニット数も多くなく、マップ1つの攻略に長時間は必要ない。まさに入門用SLGとして最適。ぜひ、これを読んで挑戦してみてほしい。

偵察 敵戦力を確認

最初のうちは統率力が低く、出撃させられるユニットの数に限りがある。偵察画面でマップの地形や敵兵力をよく確認し、その時点の戦力で攻略できるマップに挑戦していこう。まずは、確実に統率力を上げていくことが大切となる。

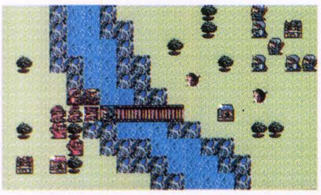


▲飛竜隊さえ倒してしまえば、残りの敵兵力は怖くはないのだけれど……

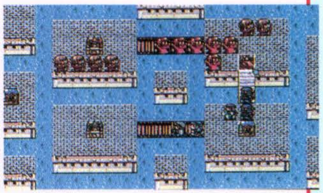
戦闘 基本は間接攻撃

防御力が高い戦士隊や大砲隊を最前列に置いて敵の進撃をくいとめ、魔法隊などの間接攻撃で敵にダメージを与える。これはほとんどのSLGに通用する基本戦術だ。

敵ユニットの人数を1～2人に減らし、それからとどめをさすようにすれば、直接攻撃しかできないユニットにも、ほぼ安全に経験値を稼がせることができるぞ。



▲一葉のマップでは橋の上に大砲隊を配置。敵は槍隊と魔法隊のエジキ



▲対空攻撃の心配がなくなったら、飛竜隊の出番。敵は反撃不能…!!

回復 砦を活用しよう

砦は、人数の減ったユニットを回復するだけでなく、そこにいるユニットの防御力を上げる効果があるため、敵の進撃を止める重要な拠点となる。また、砦の近くで敵を迎え撃てば、すぐにユニットのダメージを回復して前線に送りもどせるので、有利に戦えるのだ。

降伏 勇気ある撤退

『シャングリラ』では、マップをクリアできずに撤退した場合でも、即ゲームオーバーにはならない。残り日数は1日減るが、自軍部隊がそのマップで得た経験値は残ったまま、ゲームを継続できるのだ。

つまり、25日以内に全10マップを攻略するということは、逆に考えれば、残りの15日間を経験値稼ぎに使っても大丈夫というわけ。

もしクリアできそうになくても、すぐに降伏せず、ターン制限ギリギリまで粘って敵の数を減らし、ユニットの経験値を稼いでおこう。そのマップをやり直したときに、少しは有利に戦えるはずだ。

SHANGRLIA2【シャングリラ2】

物語性アップの人気SLG第2弾！ 異世界がまた熱く燃える!!

異世界に新たな危機が！ 再び戦乱のヒュンケルへ…



▲▼将軍とはいえ、マリナたち3人はまだまだ経験不足。これでマドゥー軍の魔物と戦えるのだろうか…!?



隣国ガルーンの侵略軍を打ち破り、平和な時間を取りもどしたヒュンケル王国。しかし、この国にふたたび魔の手が迫りつつあった…。

新たな敵の名はマドゥー。呪いの魔鏡に封じられていたはずの、伝説の悪しき魔導士だ。

魔界の邪悪な力を借り復活したマドゥーは、またたく間にヒュンケルの将軍たちの魂を封じ、その力を奪う。そして、強大な魔力を持つ自らの魂の器とするため、今や国王となったエリオンの肉体を乗っ取ろうともくろむ。

だが、軍勢を失ったヒュンケルにも最後の希望が残されていた。それは、かつてこの国の危機を救った、異世界の勇者の存在だった。……徹（トオル）の夢の中に甲冑を着けた少女が現れ、呼びかける。「勇者様、助けて…！」

目標は敵の砦！ 12人の女将軍を救出せよ!!

マップ選択&部隊配置

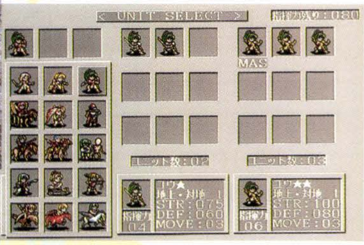
『シャングリラ2』はターン制のウォーSLG。システムは前作をほぼ踏襲し大きな変更はない。前作の経験者なら、ゲームの進行にとくに悩むようなことはないはず。

まずは、攻略する敵の砦（＝戦場マップ）を選択し、マップに自軍のユニットを配置していこう。



▲ヒュンケルに残されているのは、西の端にある砦だけだ。ここを足がかりに、隣接する敵の砦を攻略していこう

▼前作の「統率力」にあたる「指揮力」の範囲内でユニットを配置。部隊編成を考えないと、指揮力が不足してしまう



ユニットの移動&攻撃

戦闘中の移動・攻撃などについても、基本的には前作と同じだが、プレイヤーが遊びやすいように、細かい部分が改良されている。

たとえば、ユニットの移動範囲が白ワクで表示され、その外側の様子も見えるようになった。これで、敵の射程距離などをチェックしながら、安全に移動できるのだ。

また、敵味方なくユニットの能力値を確認できるので、敵の残りHP（ヒットポイント）を計算し攻撃の順番を決めるなど、緻密な戦術をとることが可能になった。

勝利条件も前作同様に「敵砦の占領」か「敵全軍の撃破」。ただし、今回は日数の制限がないかわりに、敵に敗北した時点で即ゲームオーバー。マップをクリアするたびに、こまめなセーブを心がけよう。



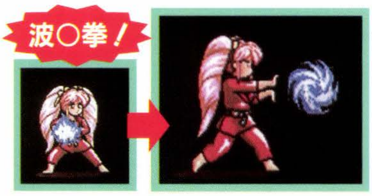
▲白ワクが移動可能範囲。移動させる前に、ユニットの能力値を確認しておこう



▲1ユニット単位ではなく、出撃させた全部隊の情報を一覧することも可能だ

戦闘アニメも強化！

戦闘シーンも部隊の種類によって違う、力の入ったアニメーションになっている。中にはちょっとヘンなものもある。とくにゴーレム隊の攻撃シーンなどは必見…!?





▲最高レベルまで成長したマジシャン。強力な魔法を放つ！

▼敵ユニットのウェアタイガーがやられた瞬間



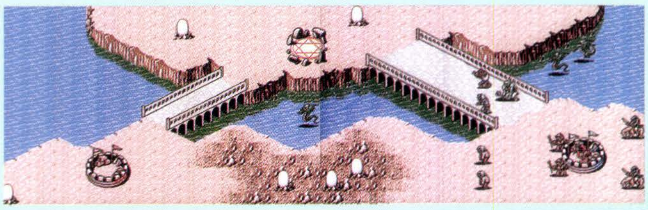
●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク8枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ）
MS−DOS3.××〜5.0が必要
Win95・98のDOSプロンプトは不対応
●X68000（ディスク8枚）
X68K（要メインメモリー2MB）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　8,800円

『シャングリラ2』ではここがパワーアップ！

マップがワイドに！

▼ゲームを進めていくと２画面スクロールの広いマップも登場。繭や敵を見落とさないよう注意！



繭でユニットをコピー

前作と最も大きく異なるのは、ユニットが補充されなくなった点。そのかわりに、マップ上の「繭（マユ）」を使って自軍のユニットをコピーすることができるのだ。これで部隊数を増やし敵に対抗しよう。



▲１ターン目で繭を取れる場所に部隊を配置しておくと、戦いが有利になる

ユニットがレベルアップ

敵を倒して得た経験値がたまると、ユニットは２段階までレベルアップし、能力値が大幅に上がる。ただし、これは各部隊に最初からいるユニット（マスターユニット）に限られた話。繭を使ってコピーしたユニットには経験値が入らず、レベルアップすることもない。

そのため、まずコピーユニットで敵のHPを減らし、マスターユニットで最後のとどめをさす、というのが、新たな基本戦術となる。

例：カタパルト隊のレベルアップ



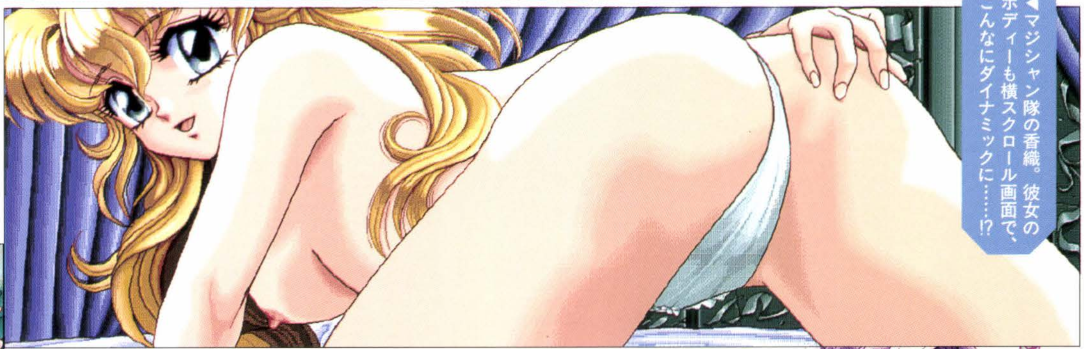
STR：70	STR：100	STR：130
DEF：30	DEF：45	DEF：60

◀レベルアップするとユニットのグラフィックも変わる。カタパルトは射程距離も伸びるぞ！

横スクロール画面も登場！　美しさと迫力の増したＣＧは必見!!

女のコを救出した後は、やっぱりコレ。マドゥーに封印されていた魂を解放してあげなくてはッ！

もちろん、前作で話題になった２画面スクロールCGは健在。しかも、今回は横方向にスクロールする大迫力CGも新登場なのだ!!



◀マジシャン隊の香織。彼女のボディーも横スクロール画面で、こんなにダイナミックに……!?



▲お酒を飲んでいるせいか、大胆に迫ってくるアーチャーの理恵子

▶少しはずかしげな表情の椎名はゴーレム使い。メガネが燃える！





◀ナイトの沙紀おねーさま。下着をずらしたら見えちゃいますって



◀最後に救出する、ペガサスナイトの美加。しかし、この靴下には罪悪感を覚えてしまう…？



◀カタパルトでの遠距離攻撃が得意な千加。自慢のポニーテールよりも違うところに視線が…

１回プレイしただけでは終わらない？ ～ＣＧの秘密～



『シャングリラ２』では、マップのクリアの仕方によって女のコのCGが変わる。「『占領』と『全滅』のどちらでクリアしたか」で分岐するものがほとんどなのだが、別の条件を満たさないと出現しない画面も……。方法を変えてプレイし、CGをすべて見るまでは、このゲームを極めたとはいえないぞ！

雀JAKA雀
【ジャン ジャカ ジャン】

意表を突くストーリー展開!! 最初で最後の麻雀RPG!?



ヤ○ザから逃げるためだったらなんだって…?

オレの仕事は、麻雀を打つこと。といっても、よくいるTVタレントもどきじゃない。雇い主はヤ○ザ…そう、いわゆる「代打ち」だ。

ある日、オレはデートの約束を優先し、仕事をキャンセルした。

ところが、その結果がこれだ!? オレのせいで大損こいたって怒り狂うチンピラどもと、町で鬼ゴッコをするハメになっちまった!!

ここは、ほとぼりが冷めるまでこの町を離れるしかないよな……。




◀街角にいた少女に、いきなり熱いキス!


▶偽装カップルは、すぐにバレてしまう

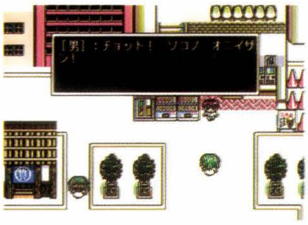


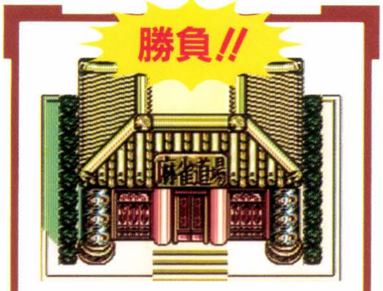
▲とにかくチャンス! みずきがヤク○の竜一と口論してる間に逃げよう…

あれから2年…ヤツが帰ってきた!!

この町へ帰ってくるのも久しぶりだ。ずいぶん町の様子も変わった。そういえば、オレがヤク○から逃げるのを助けてくれた(?)女のコ…みずきとか言ったっけ。アイツは元気にしているだろうか?

まあ、いい。とりあえず、そこの雀荘に入ってひと稼ぎするか…。


▲怪しい外国人の案内で、雀荘へ行く



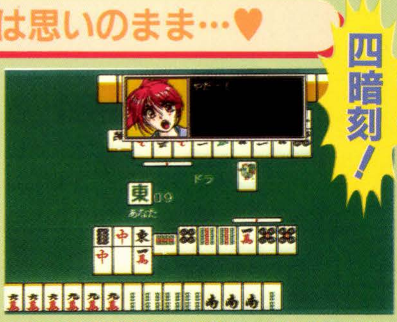
▲なんと「麻雀道場」では、麻雀に勝つと女のコがいいことをしてくれる!?

麻雀道場通信 雀ジャカ生活の始まり

修行を積めばすべては思いのまま…♥

エルフ初の麻雀ゲーム『雀JAKA雀』。「麻雀道場」の女のコとの勝負に勝ち、うれしいサービスをしてもらうのが目的だが、これが、ただの脱衣麻雀とはひと味違う。

町を移動してアイテムや情報を入手したり、普通の雀荘に通いつめ、店長を勤める女のコとなかよくなっていくといった、RPG的な要素も多く盛りこまれている。



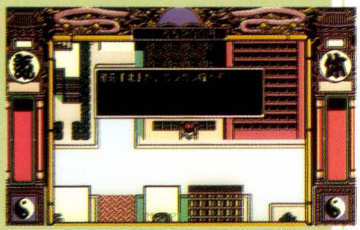
▲女のコと麻雀タイマン勝負! 1回アガるたびに1枚ずつ服を脱いでいく。3回アガれば…?


▲ごほうびCGは縦2画面スクロール。下から舐めるように…

ツモられて…、人生そんなに甘くない!

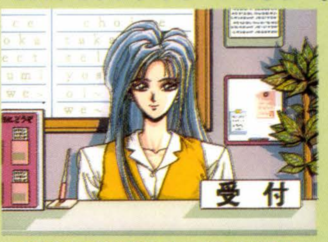
何しろ主人公は麻雀のプロだから、放っておいてもいい牌をどんどんツモってくる。だから、麻雀にくわしくない人でも、基本的なアガり役(ピンフとか)さえ知っていれば、このゲームは楽しめる。

ただし、それは体力が満タンの時の話。相手に負けると、主人公の体力が減り、ツモも悪くなってしまう。薬を飲んだり、ホテルに泊まって体力を回復しよう。あるいは、強力な必殺アイテムを使い、相手に反撃する間も与えずに勝負を決めてしまうのもいいだろう…。


▲まずは「麻雀道場」のプレイ料を稼ぐため、女のコが経営する雀荘で勝負



▲アイテムは配牌を取る前に使う。勝負どころを見きわめろ!



▲負けると体力が減り、ツモの調子が悪くなる。ホテルで体力を回復しよう



▶薬を売っている薬局。勝ち負けに直結するので、ピンチの時はすぐに薬で体力を回復せよ!

●PC-9800シリーズ
(5HD・3.5HD/ディスク5枚)
VM以降(要640K、アナログディスプレイ)
2ドライブない場合は
MS-DOS 3.××が必要
3.5HDは98NOTE対応
●X68000(ディスク5枚)
要メインメモリー2MB
●FM TOWNS(CD-ROM/1枚)
要メインメモリー2MB

価格 7,800円

新大久保の女雀士【ターゲット】集結

1勝負1万円！ 麻雀道場の娘たち

「麻雀道場」は雀荘にして風俗店。前金を払って女のコを指名しよう。みごと麻雀で勝つことができれば、女のコは1枚ずつ服を脱いでいき自慢のテクニックでご奉仕してくれる。でも負けるとお金はムダに…。

看護婦コスプレで楽しませてくれるミホ。彼女の実力は4人の中で最も低い。





麻雀を始めて間もないレイコ。とはいえ、たまに役満をアガるので油断は禁物。





バニースタイルのトモコは、相当な自信家だ。男をからかうのが大好きらしい。





チャイナドレスを着たチエコ。「中国4千年の奥義」には手こずることになる。





打つならオトせ！ 雀荘の女将たち

「麻雀道場」以外の4つの雀荘は、基本的に主人公が軍資金を稼ぐ場所。4人打ちで半荘（ハンチャン）の得点を競うことになる。しかし、店長の女のコとなかよくなると、彼女から1対1の勝負を挑まれ…⁉

この歳で雀荘を経営しているケイコ。怖～い「パパ」に店をまかされている。





寂しげな表情が気になるアイ。過去に何かつらい経験でもあったのだろうか？





アズサの冷たい印象はメガネのせい…。だが、男への偏見をなくしてやると…。





リサは明るく元気な女のコ。でも女子校出身のためか、男ギライは筋金入り。





これぞ極意 最強雀士になるための心得

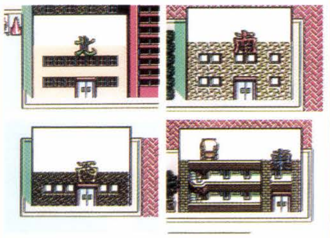
ゲーム開始直後は入店できない、いくつかの雀荘。これらは麻雀で勝ち進むうちに入れるようになる。しかし、漫然と卓を囲んでも、敵の雀士には勝てない。よりよい雀ジャカ生活を送るために、ゲームのポイントを押さえておこう！



▲リサから新しい雀荘の会員証を入手

男ギライの彼女を救え！

そろいもそろって男ギライの、雀荘の女のコたち。最初こそ冷たくされるが、何度も対戦して実力を証明すれば、彼女のキミを見る目も、次第に変化していくのだ…。



▲町に点在する4つの雀荘。まずは、ここに通って、お金を貯めていこう

質屋のオヤジは神様⁉

突然、例の〇クザに襲われた主人公は服を奪われてしまう。服がないと体力が減り、裸で町を歩くことに…しかしご安心を。質屋で服を買いもどすことができるのだ。



▲「服を買え」としつこい質屋のオヤジ…。それはオレの服だっちゅーの!!

必殺アイテムの秘密

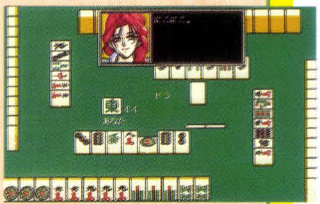
1軒めの雀荘「北」の店長リサを口説き落とすと、閉店中だったアイテム屋が利用可能になるぞ。

ここで買えるアイテムの効果は絶大。配牌の時点でテンパイしている「奇跡の石」や、リーチをかけると、必ず一発でツモあがりできる「魔法のパイプ」さえあれば、「麻雀道場」のコも怖くない…⁉

ただし、けっこう値が張るので、地道に雀荘でお金を稼いでおこう。



▲店員さんが、アイテムの効果や値段を教えてくれる

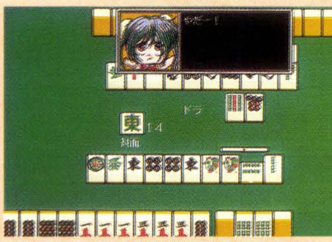


▲「変なめがね」を使うとテンパイした人がわかる。彼女には要注意だ

チエコこそ最大の敵⁉

ある意味、最強の女雀士チエコ。何しろ、こちらが何もしないうちに勝負が終わってしまう。しかし、彼女の奥義を封じる方法を知る人物が、きっとどこかにいるはず！

チエコを倒し、この町を「麻雀漬け」にした黒幕を見つけだせ!!



▲奥義を封じれば、チエコもただの女のコ。実力の差を見せつけてやれ！

METAL EYE【メタル・アイ】

科学技術戦争の悲しさを語ったドラマチックSF・RPG

HYPER REVIEW



MAIN STORY「メイン ストーリー」

科学技術の発達が、「メタル」と呼ばれる人造人間の製造さえ可能にした、遠い未来。戦闘用メタルを操り、野生のモンスターを狩っていく男ウィルグは、科学の恩恵を受けられない貧しい人々から、英雄視されていた。

ところがある日、突然、彼は町からその姿を消してしまう……。

また時が流れ、若者フィンディルは、町を離れ旅立つ。失踪した父ウィルグの行方を追い求めて〃

◀市の中央にそびえる塔。権力の象徴なのか？



▲辺境では「秘密部隊」という武装集団が町を襲い、女のコを誘拐していく



▲メタルを連れた男が、秘密部隊に囲まれる。彼がねらわれた理由とは!?

MULTI-HEROINE SCENARIO「マルチ・ヒロイン シナリオ」

『METAL EYE』は全3章の物語で構成されるRPGだ。

このゲームの特徴は、主人公のパートナーとなる女のコが、各章ごとに替わること。もちろん、全員とラブラブ♡な仲になれるぞ！

第1章♥メイ



ディムンの町の武器屋で出会うことになる女狩人。明るく快活な性格で、女性とはいえ、その戦闘能力は確かなもの。



▲ひとりきりで旅をしていたという。ドーンネストで病に倒れ、一度は主人公と別れるが、後に再会することに…

第2章♥ルーナ



ウエイトレスとして、父親の経営するバーで働いている。

幼なじみということもあってか、主人公にとてもやさしい。

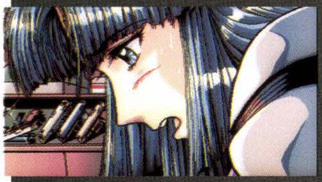


▲店が襲われ、父親も凶弾に倒れる。全てを失ってしまったルーナは、父の仇を討つため、旅立ちを決意する！

第3章♥アイリア



父ゲッサの武器屋を手伝っている娘。仲間を失った主人公と、行動をともにすることになる。その正体は、実は……？



▲おとなしそうな外見に似合わず戦闘能力は高い。しかも、電子戦のエキスパートで、敵メタルも操ってしまう!?

REALTIME SEMI-AUTO BATTLE「リアルタイム セミオート バトル」

この作品の戦闘システムは、従来のRPGとは、ちょっと違う。なんと、画面右のカウンターが0になるまで、行動の指示を出せないのだ!?　そのため、戦闘時の緊張感は倍増〃

この行動可能になるまでの時間は、キャラの素早さの能力値と、使用する武器によって決まる。強力な武器ほど、攻撃までの時間が長いので、使いどころを考えよう。

さらに、戦闘で味方がとどめの一撃を放つ時、攻撃モーションがアニメで表現されるのも見どころ。





▲移動中もリアルタイム。ぼーっとしていると、次々にモンスターが現れる



▲戦闘画面。左端の数値が残り生命力、右端が行動可能になるまでの時間だ



▲こちら側は、まだ誰も行動できない。コマンド入力可能になるまで、あと…



▲カウンターが0になり、ようやく行動開始。武器と目標を選んで攻撃せよ

●PC－9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク7枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ）
3.5HDは98NOTE対応
●X68000（ディスク7枚）
要メインメモリー2MB
●FM TOWNS（CD－ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　8,800円

見せます！

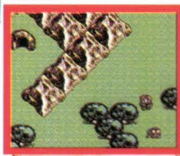
METAL EYE SECRET FILE

DEPARTURE
第1章～荒野への旅立ち～

生まれ故郷ソルネアを離れ、フィンディルはパレキソの町に着く。そこで彼は、女性だけをねらって誘拐を働く、武装集団「秘密部隊」の存在を知ることとなる。そして、その首領格が父に似た男だということも…。

ディムンの町では、女狩人が秘密部隊に襲われている場面に遭遇。持ち前の正義感から加勢をかってでたフィンディルは、襲われていた女性と協力し部隊を撃退。そして2人は意気投合、一緒に旅を続けることに…。女狩人の名はメイ。過去に秘密部隊との因縁があり、彼らにつけねらわれているらしい。

ドーンネストでは、山賊と戦う。敵を蹴ちらした2人だったが、直後にメイが原因不明の病で倒れてしまう。そこへ「秘密部隊がソルネアをねらっている」という噂が耳に…。メイを医者に託し、フィンディルはひとり故郷へと急ぐ！！


▶ディムンの町の中央広場。さっき話をしたばかりのメイが捕まっている。助けなきゃ！


▲洞窟の出口で倒れていた少女ナース




▲ニセ情報を流した女のコを尋問中

メイ倒れる!?


▲ドーンネストの西の洞窟へ突入して山賊に誘拐された船長の娘を救出!!


▲これまでの疲れがたまっていたのか、メイが倒れてしまう。助ける方法は？

ADVICE 半人前じゃ弱くてあたりまえ

ゲーム開始直後の主人公は、まさに未熟者。複数の敵と遭遇したら勝ちめがない、というほど、徹底的に弱っちょろいのだ。

まずは、最初の所持金で防具を買い(大事な情報も聞けるぞ)、ソルネアの周辺で経験値を稼ぐ。他の町へ向かうのは、その後だ。


▲もっとも弱いモンスター、ゴルダ。1匹だけで出現した時がチャンス！

JUSTICE
第2章～悪と戦う勇気～

ソルネアに帰ってみると、町はすでに襲撃を受けた後だった…。そこで、フィンディルは、父ランドハットを殺されたルーナを新たな仲間に、秘密部隊の本拠地と判明したアムネイド・シティーへと向かう。

アムネイドでは、メタルの開発者ギルカからとんでもない話を聞かされる。誘拐された女性たちが、ライム社のメタル開発のための実験材料にされているというのだ!?

怒りに燃えライム社へ突入する一行。しかし、最新型メタル「ライム・ギア」の攻撃でルーナが重傷を負ってしまう。ギルカの助けで、辛くも脱出はできたが……。


▲圧倒的な戦闘力を持つライム・ギア。こちらもメタルで勝負を挑むのだが…

THE TRUTH
第3章～明かされる真実～

いったんソルネアにもどったフィンディルは、ゲッサの推薦で、今度は彼の娘アイリアをパートナーにすると、負傷したルーナをゲッサに預け、ふたたびライム社へ。そして、この極秘書類によって、父たちの過去が明らかにされる。かつて、ウィルグ、ランドハット、ゲッサの3人は同じ研究所に勤め、新型メタル開発に携わっていたのだ。……ということは、今度はゲッサの命が危ない!? 急ぎソルネアへ引き返すものの、間一髪間に合わず、ゲッサは殺されてしまう。

もはや、残された謎を解く鍵は、ウィルグたちが勤めていたというハーネス研究所しかない…!?

ソルネアの酒場で劇的な再会を果たしたメイを仲間に加え、フィンディルは研究所へと向かった…。


▲ゲッサを襲撃したのは、ウィルグの相棒だった「セシル・セシア」。こんなひどいことを…父さんの命令なのか!?

Q&A EVENT MAP GUIDE

このゲームをより楽しむためのポイントを伝授！ 右のマップとあわせて活用してほしい。

Q1 Hイベントはどうやって見るの？

ストーリーに直接関係ないため、見落としがちなHシーンを紹介！

- 南の洞窟の前(❶)でナースを助ける。パレキソからソルネアの自宅へ帰ると彼女が待っている。
- パレキソの風俗店を外からのぞけるぞ。宿屋の2F、左端の窓。
- ディムン北西のはずれ(❷)の部屋。シャワーシーンをのぞける。
- レティナの小屋(❸)には何度も通ってみよう。5回めには…？

……この他にも、隠されたCGはまだある。自分で探してみよう！

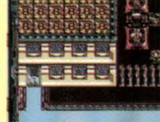


Q2 「南の洞窟」の北にある機械は何？

マップ上で❹の場所にある機械。これは、ギルカの研究所(❺)までワープできる瞬間移動装置なのだ。

後半は、アムネイド・シティーに行くことが多く、とても助かる。



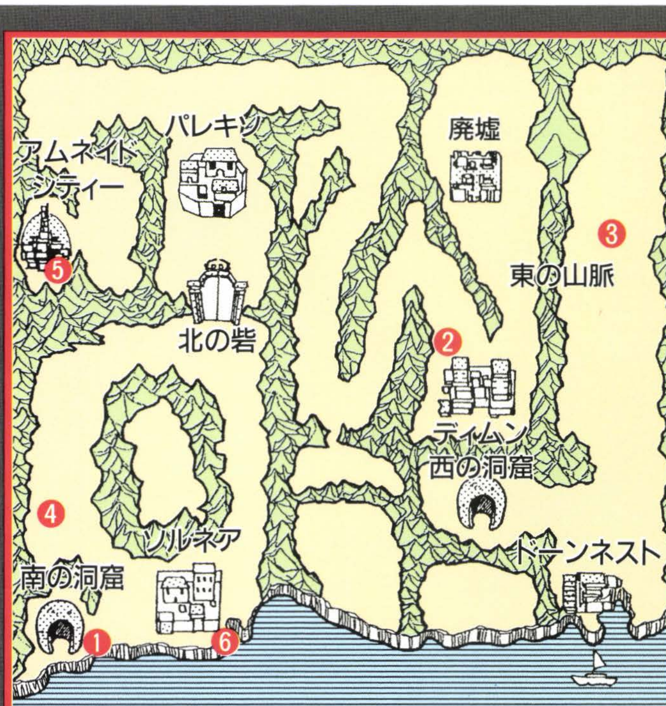


Q3 メイと再会した後どうなるの？

メイがハーネス研究所の場所を教えてくれる。港にいる船長(❻)に話しかけ、研究所へ出発だ！

いよいよ物語はクライマックス。この先はキミの目で確かめよう！！





※マップ上にある❶～❻の記号は、左で解説している各ポイントに対応しています。

METAL EYE 2【メタル・アイ2】

前作の過去と、その秘密を解き明かす連続シナリオRPG

よりグレードアップしたビジュアル＋システム

未来世界を舞台に「メタル」と呼ばれるアンドロイド（人造人間）の開発競争が生みだす悲劇を描いた前作『METAL　EYE』。

その基本システムを受け継ぎながら、さらにパワーアップして登場したのが、この『METAL　EYE 2』だ。前作で好評だった「リアルタイム・セミオート・バトル」に加え、今回は新システムも搭載。前作をプレイしていない人にも、おすすめのRPGなのだ。



◀なによりも見逃せないのが、イベント時のグラフィックの強化。イベントの数も増えているので、たくさんの美麗なCGを見ることができるのだ！

BATTLE MODE
進化した戦闘モード

演出がハデになった戦闘シーン。行動開始までの時間が、キャラの能力値や装備によって変わるのは前作と同じだが、敵の攻撃パターンが増えたこともあって、より戦略的な戦い方が必要になっている。



▲キャラの下にある白い○が、行動できるまでの時間を示すカウンターだ

EXPERIENCE SYSTEM
キャラ固有の経験値

このゲームでは、キャラによって成長させる方法が違ってくる。

たとえばアイリアの場合、レベルアップの後に「刺激」を加えることで封印されていた能力が解放され、攻撃力が上がっていくのだ。



▲ということで、これがその「刺激」。あくまでも彼女を成長させるため…？

QUARTER VIEW
クォータービュー採用

移動画面には、地上を斜め上から見おろす「クォータービュー」が採用された。このため、建築物が立体的になるなど、真上から見おろすタイプだった前作に比べて、マップがリアルに表現されている。



▲イベントが発生した時は2等身キャラが動きまわる。なかなかの演技力!?

STORY INTERPRETATION
時代は、過去へとさかのぼる

ハーネス研究所で、アンドロイドの運動技術トレーナーとして働いていたウィルグ。

だが、ある日ウィルグは、自分が勤める研究所に隠された真実を知ってしまう。地上の村々から誘拐してきた女性を研究用のクローン人間と偽り、人体実験の材料にしていること。そして、アンドロイドそのものが、兵器として軍事目的で開発されていることを…。

秘密が漏れたことを察した政府は「秘密部隊」を派遣した。

部隊に襲撃されたウィルグは、かろうじて脱出カプセルに飛び乗る。気がつくと、そこは見たこともない世界、一面の荒野だった…。



▲傷つき、気を失っていたウィルグを救ったのは、修道女のマリアだった…

このゲームで描かれるのは、前作の過去にあたる時代。

空中都市ゼロンは、科学の発展が生みだした理想郷である。都市機能は全て自動化され、選ばれた人々が何不自由なく暮らしていた。

それに対し、タームと呼ばれる地上世界は、ゼロンの民にとってゴミ捨て場程度の存在でしかない。

秘密部隊から逃れたウィルグが、たどり着いたところこそ、まさにターム。貧しいながらも、人々が懸命に生きている世界だった……。



▲モノがあふれる豊かな社会。しかし人の心は豊かになったのだろうか…？



▲地上世界に君臨するかのように、上空から地表を見おろす浮遊都市ゼロン



▲ゼロン政府の援助でアンドロイドの開発をおこなっているハーネス研究所

EVENT PICKUP!

上でも少しだけふれたが、イベントが発生すると、まずはフィールド移動画面のままで、2等身キャラによる人形劇（？）が始まる。これが細かい動きをしていて、けっこうカワイイのだ。そして、さらに大画面でCGが表示され、物語は進んでいく。

イベントの数自体も前作より増えていて、そのどれもがドラマチック。プレイヤーはどんどんストーリーに引きこまれてしまうことだろう。



◀ネイルとバルがマリアを人質に…



◀ハーネス以来のアイリアとの再会



▲巨大ミミズに襲われていた少女を助ける！　お礼に貴重な情報が聞けるぞ

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク8枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ、バスマウス）
9821シリーズは要2ドライブ
●X68000（ディスク8枚）
X68K（要メインメモリー2MB）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　8,800円

CHARACTER INTERRELATIONS
キャラクター相関図

INFORMATION

CG DATA

ここでは個性豊かな登場人物たちを紹介しよう。各キャラ同士を結ぶ線の色は、緑が友好関係を、青が恋人や家族などの深い関係を、そして、赤が敵対関係を表しているぞ。

FRIEND
PARTNER
ENEMY

アイリア

ハーネス研究所で開発された試作アンドロイドの第2号。ゼロン政府の開発した戦闘プログラムが組みこまれている。

EXTRA DATA
彼女もゼロンからタームへと脱出。ウィルグと再会した後は、頼もしいパートナーになる。

ゾット

メグとコンビを組み、ダークフィストを率いている。タームに落ちてきたアイリアとノーブルを保護していた。

EXTRA DATA
ダークフィストはいわば正義の暴走族。人々を苦しめるゼロンの部隊を襲って、資金源にしている。



ノーブル

試作アンドロイド第1号。アイリアに恋している…?

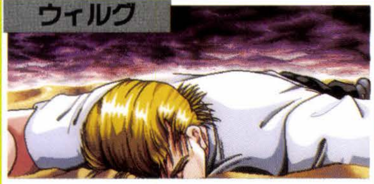
メグ

ダークフィストのもう1人の統率者。ゾットの恋人。

アムネイド
NO DATA

EXTRA DATA
ゼロン政府を影で操っている黒幕。その存在を噂されているが、実際に姿を見たという者はいない。

TOP SECRET

ウィルグ

主人公。ハーネス研究所の技術者だった。ゼロン脱出の後は、自分が犯した罪を償い、タームの人々を救うために戦う決意をする。

ゾイル

「秘密部隊」隊長。ウィルグ抹殺の命を受けて、タームへとやってくる。

ゲッサ

アイリアとノーブルの人工知能の開発者。ウィルグとは研究所の同僚。

メイ

秘密部隊隊員。目的のため手段を選ばない部隊に、不満を抱く。

ランドハット

ゲッサと共同でアンドロイドの開発を行っている。ウィルグの親友。

マリア

ウィルグを助けたダストシティーの修道女。親がいないレナの面倒を見ている。

EXTRA DATA
ウィルグにひとめ惚れ、彼の後を追って自分も町を出る。思いつめるとブレーキがきかなくなる?



ネイル

ゾイル直属の秘密部隊隊員。執念深くウィルグを追ってくる。

ルーテシア

ランドハットの妻で、料理が上手。独身のウィルグの世話をしてくれる。

レナ

ゼムとダストシティーに住んでいる女のコ。幼い頃に両親を亡くしたらしい。

EXTRA DATA
秘密部隊にとらわれたウィルグを救うため、単身基地に潜入するなど、大胆なところ(無鉄砲ともいう…)もある。



ルーナ

ランドハットとルーテシアの娘。前作のヒロインの1人。

ゼム

レナの父代わりの発明家。なぜかアンドロイドにもくわしい。

バル

ネイルの部下。ダストシティーに現れては、悪事を働く極悪人。

STRATEGICS 攻略ガイド

ここでは、序盤から後半までの物語とゲームの進め方を一挙に紹介…! 根気よくプレイしていけば必ずクリアできる。旅の終着点はすぐそこ!?

SECTION 1 ハーネス研究所

ハーネス研究所で自分の仕事に没頭していたウィルグだが、研究所の秘密を知ったことから「秘密部隊」に追われることになる…。

ここは物語の導入部。研究所の中を歩き回り、ゲッサたちと会話すれば、自然に話は進んでいく。


▲トレーニングに勤しむアイリアたち。言うことをよく聞く、素直ないい子だ

SECTION 2 ダストシティー

秘密部隊は、タームまでウィルグを追ってきた。部隊から逃れ、アイリアと再会した彼は、ゼロンに戦いを挑むため、町を出る…。

最初のうちは無料なので、宿屋でのセーブは忘れずに。ここでの行動は右の表を参考にしてほしい。


▲敵の目を避けて進む。見張りの兵は強いので、タイミングよく前進せよ!

CLUE 岩は壊せるのだ!!

まずは岩を調べ、東側の峡谷地帯へ。メイたちの会話を聞いたら、もう一度岩をチェック!

CLUE なにげなく入ると…

レナの万引き事件の後、町の中央にある小屋に入ろう。外に出ると、秘密部隊が現れる。

CLUE 砂漠へ行くには

アイリアを仲間にしたら、町から東南へ。崖がせまくなっている場所から砂漠へ進める。

FLAG CHART
ここでポイントとなる行動をきちんとおさえておこう。

- 町にいる人々全員と会話する
- 酒場にいる狼男を退治する
- ゼムと会話して強力な武器を入手
- 町の南でレナと会話(万引き事件)
- 町中央の小屋に入る(秘密部隊登場)
- 秘密部隊の基地から脱出する
- ゼムが用意してくれたテントで休む
- テントの北にある巨大な岩を調べる
- 東へ進みメイの会話を盗み聞きする
- 巨大な岩を爆破して、北へ進む
- アイリアやノーブルと再会する
- ダストシティーへもどる
- 「戦闘→宿屋で回復」を3回くり返す
- 治療を終えたアイリアを仲間にする
- 町の東南にある崖を越え、砂漠へ

SECTION 3 デビルデザート

ゼロンにもどる唯一の道「時空タワー」をめざすウィルグたち。

ところが砂漠の北には流砂の河があり、そこから先へ行けない。町の噂では、砂漠に住む民「サンドウーマン」が知っている秘密の通路を通れば、流砂を越えて先へ進むことができるというのだが…。

砂漠をひたすら東へ進んでいくと、デビルデザートの町に着く。砂漠を猛スピードで走り回るマリアを見つけ、町へもどれば彼女と再会することができるぞ。マリアから「伝説の剣」を受け取ったら、砂漠の北へ向かおう。そこで流砂の河を越える方法がわかるはずだ。


▲砂漠にある渦に入ると来られる部屋。4つある部屋の全てにスイッチが…!?

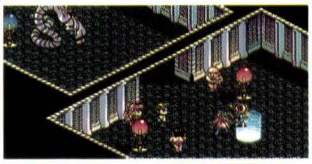
SECTION 4 ゴットゲート

流砂の河を越えたウィルグたち。時空タワーへ行くためには「ゴットゲート」と呼ばれるピラミッドを通過しなければならない…。

ゴットゲートの内部はドアで仕切られている。これを開けるには、部屋の中にある玉を、ドアが開いた順番に触っていけばいいのだ。

また、ここのボスは強敵。普通に戦っていては勝ち目がないので「伝説の剣」を使おう。攻撃に時間はかかるが、一撃で倒せるぞ。

ゴットゲートをクリアした後も、時空タワーにたどり着くまで、まだ旅は続く。この物語の結末は、ぜひ自分の目で確かめてほしい!


▲「エレキワーム」が発する電界のため、アイリアとノーブルは戦闘不能に

WORDS WORTH【ワーズ・ワース】

石板の謎を解け！ 気軽に楽しめて奥が深い3DダンジョンRPG

●PC−9800シリーズ
（5HD・3.5HD／ディスク12枚）
VX以降（要640K、アナログディスプレイ）
MS−DOS3.××〜5.0が必要
Win95・98のDOSプロンプトは不対応
●X68000（ディスク12枚）
X68K（要メインメモリー2MB）
●FM TOWNS（CD−ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格 8,800円

地下迷宮を舞台にくり広げられる光と影の戦い！

光と影、それぞれの一族が暮らす2つの領域の境界には、20個の記号が彫られた「ワーズワースの石板」がはるか昔から立っていた。そして、その石板を境界線にして、2つの世界は決して交わることはなかった。だが、今から150年前、その石板が何者かによって壊されてしまう。それ以来、おたがい相手一族が石板破壊の犯人だと非難しあい、光と影は、長い泥沼のような戦争を続けているのだ。その結果、古くからの石板に関する伝承さえ今や失われようとしていた。



オートマッピング機能も充実！ ビギナーも安心の親切設計

「ヒントが少なくて、謎解きが難しい」「マニアのためのゲーム」……3DダンジョンRPGに対して、これまで多くのゲームファンが抱いていた、そんなイメージを気持ちよく裏切ってくれるのが、この『WORDS WORTH』だ。

システムそのものは、いたってシンプル。オートマッピングもあるので、自分の位置や方向がわからなくなって道に迷うこともない。

そのぶん、個性豊かな登場人物たちが、織りなすストーリーも堪能できること間違いなし……!!



◀画面左右にアイテムや能力値が表示される

ITEM アイテム マップのスミからスミまで探してみよう

消費アイテム

HP（ヒットポイント）回復や瞬間移動など、いざという時に役に立つアイテム。1回に1個ずつの使い切りなので、こまめに道具屋に行って買い足しておこう。

消炎草 HPをMAX時の約1／3回復する。道具屋での売値は10G。15個まで持ち歩ける。

絶倫草 消炎草の強化版。15個まで持て、価格は20G。Hシーンがハデになったり…はしない。

金の塊 道具屋に売って換金する以外に用途はないはず…。5個までしか運べないので注意！

飛昇石 同じフロアの中なら任意の場所へ瞬間移動できる。価格は300G。持てるのは15個まで。

イベントアイテム



トラップ解除やイベント発生の条件になる、いわゆる謎解き用のアイテムだ。

必要な時には、ちゃんと「アイテムを使う」の選択肢が出るので、心配は無用。

また、入手した「石板のかけら」も、このリストに表示される。



◀ドアが開かず、みんな困っている。さっき拾った鍵が使えるかも

SHOP 部屋&店 装備を整えるために、まずはお金稼ぎから

地下迷宮は、もともと影の一族が生活していた場所。その名残りか、今でも商魂たくましい連中が影の戦士相手に店を開いている。

そのどれもが冒険を続けていくには欠かせない店ばかり。初めてのフロアに来たら、店探しを最初の目標にしてもいいだろう。ちなみに、武器屋・防具屋・道具屋の3つは、隣接していることが多い。

自室



HPをタダで完全に回復できる、貧乏戦士の強〜い味方。そして、ゲームの進行状況をセーブできる唯一の場所。セーブ可能なファイルは全部で5か所。

武器屋



各フロアに1軒ずつある。先へ進めば進むほど、強力な武器を買えるようになるが、そのぶん値段も……。使わない武器は売値の半額で引き取ってくれる。

防具屋



防具には兜・鎧・盾の3種類があり、別々に装備することになる。身の安全のため、各店で最高の防具を買っておきたい。もちろん、買い取りもOKだ。

道具屋



「金の塊」以外の消費アイテムを売っている。1つずつでなく、アイテムを「持てるだけ」買えるので便利。お店ごとに店員のお姉さんが違っているのは…？

闇の商人



防御力などの能力値が上がる薬を売っているが、値段が高い。序盤にここの世話になることはないはず。他にも占いや賭博場など、いろいろな店があるぞ。

TRAP トラップ 行く手をはばむ難関

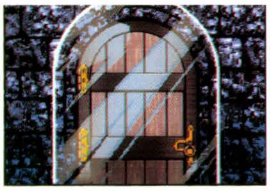
ダンジョンには、光と影、双方の一族がしかけた危険なトラップが、数多く残されている。

これらは、特定のアイテムを使えば通過できるものもあれば、別の場所にあるスイッチで解除するものもある。まずは、周囲を歩き回って情報を集めよう。それほど難解な仕掛けはないので、少し考えれば、解き方がわかるはずだ。

ただし、中には、先に進めないだけでなく、主人公がダメージを受けてしまう罠もあるので、たとえ、うまく通りぬけられた時でも、必ず残りのHPをチェックしておこう。さもないと、その直後に出会った敵に、一撃で倒されてしまうということになりかねない。



▶光の戦士、クラブ。トラップの扱いが得意

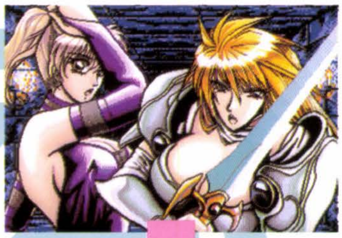


◀封印された扉。無理に開けると痛い目に…

BATTLE 戦闘　敵を倒したその後がオイシイのだ！

主人公のアストラルは、通常は１人で行動している。基本的に敵も１人（１匹）ずつ登場するため、１対１で戦う戦闘システムはシンプル。複雑なコマンドもないので、攻撃をくり返していき、自分の残りＨＰが少なくなったら、アイテムを使って回復すればいいのだ。勝ち目がなさそうな場合は、素直に逃げてしまおう。

特定の相手に勝てば、その後がお楽しみの時間。扉を守っている女のコを倒した場合は、確実にＨシーンへ突入するといっていい。期待を膨らませながら戦え！





▲こいつはちょっと例外、光の一族の戦士シルヴァーナとダルクのコンビ。１対２での戦いは不利だが、首尾よく返り討ちにすることができれば……。まとめてお相手しちゃいましょう！

EVENT 人物と会話　次から次へ…退屈するヒマもない!?

このゲームでは、地下迷宮を歩き回っているだけで、次々に登場人物が現れ、主人公に話しかけてくる。ただの世間話のような会話の中に、冒険のためになるヒントが隠されていることもあるし、場合によっては、そのままＨイベントが発生！なんてこともあるのだ。

また、すでに踏破したフロアにもどらないと見られないイベントがあるので、たまには引き返して、寄り道してみるのもいいかも…？



◀剣士カイザーの態度にはいつも腹が立つ！



▶地下４Ｆで扉を守っている、光の戦士エボ





▲▶ニーナに呼び止められた。言われたとおり牢屋に来てみると…

地上をめざして…アストラルの冒険が始まる！

「もぐらキラー」アストラルいざ出陣!?

アストラルは影の一族の王ウォトシーカの息子、つまり王子様だ。

過保護に育てられたため、剣の腕はからっきし。カイザーたち影の戦士だけでなく、許嫁のシャロンにまでバカにされる始末だ。

このへんで、光の一族との戦争で手柄でもたてないと、シャロンに結婚を断られてしまいそう!?　それに、ダンジョンの先にあるという、光の一族が住んでいる世界を見てみたい気もするし……。

切実な危機感と無邪気な好奇心から、アストラルは旅立ちを決意する…といっても、最初は安全な地下５Ｆの居住区で、クモやモグラを相手に剣の練習。これでシャロンに認められる日はくるのか？



◀影の王といえども息子には甘い？



▶ある筋からの極秘情報を元に、シャロンの着替えシーンをのぞいてみる。やっぱり怒られた…

衝撃の事実！　シャロンの浮気が発覚…!?

光の女戦士をかたっぱしから倒し（てヤリまくり）、地下迷宮を地上へ向けて突き進むアストラル。

だが、地下２Ｆにある部屋で信じられないものを見てしまう。影の剣士カイザーとシャロンが…!?

もっともっと強くならないと、シャロンは自分の方を向いてくれないんだ。そのためにも、光の一族を１人でも多く倒さなければ！

アストラルの胸に、これまでと違う凶暴な感情が芽生える。彼は、光と戦う影の戦士として、確実に変わり始めていたのだ。しかし、それを成長と呼べるのだろうか…。



◀倒すとアストラルの能力値が上がる敵も…



◀確かに「ひ弱なアストラルなんかより、カイザーのほうが全然マシよ」って言っていたけど、本当に…？

光の一族と遭遇！　そして初めての…

訓練場での試験に合格したアストラルは、地下４Ｆへの通行証である「剣士の証」を手に入れた。

意気揚々と階段を上っていった先で出会ったのは、初めて見る、本物の光の一族。でも男。相手をしたくはないけれど、敵はドアをふさいでいて、そこから先へ進ませてくれない。うーん、ここは力ずくで…！

こうしてアストラルは、光の一族との初めての戦いに、見事勝利をおさめるのであった。



▲光の戦士ベルベルの１人Ｈをのぞく。この後「魔法のキノコ」を入手できる



◀助け出したニーナを自分で襲ってしまう。これがアストラルの初体験

光の一族のリーダー、ファブリスを討て！

アストラルは、ついにダンジョンの最上階にたどり着いた。しかし、この地下１Ｆは、光の一族にとっても最後の砦。これまでにない大がかりなトラップや、屈強な戦士が現れ、彼の行く手をはばむ。

次々と現れる障害を乗りこえ、地上への階段まであと一歩という時、アストラルの眼前に壮年の剣士が立ちはだかった。彼こそ影にとって最大の敵、光の一族のリーダー、ファブリスだったのだ!!

２つの一族最強の戦士がぶつかり合い、両者のふるう剣が激しく火花を散らす！　この英雄同士の闘いの決着は、そして、永きにわたる光と影の戦争の行方は…!?



▲光の女騎士サブリナ。彼女を倒せば、いよいよファブリスが待ち受ける部屋へ



▲ファブリスは、ＨＰを回復しながら攻撃してくる。アストラルは勝てるのか!?

同級生

恋愛SLGのエポックメイキングとなった、甘く切ない夏物語…

画期的ソフトにして、今も色あせない名作!!

主人公は先負学園の問題児。彼は、学生最後の夏休みに、女のコとステキな思い出を作ろうと心に誓う。そこで、休み前半で軍資金を貯め、残りの21日間に全てをかけた。はたして彼はこの夏「本物の愛」を見つけられるだろうか!?

この『同級生』は、ゲーム業界に、2つの大きな衝撃を与えた…。

まずは「恋愛SLG」という、新ジャンルを確立したこと。男のコなら誰もが経験する、イノセントな恋心と直接的なリビドーの間で揺れる、女性への想い。それをリアルに表現した本作は大ヒット。以降、他社も類似作を多く発表し、ジャンル自体もブームとなった。

もうひとつは「原画家」と呼ばれる存在を、世に知らしめたこと。モニター上の構図を考慮に入れ、この作品で完成度の高い原画を描きあげた「竹井正樹」さんは、現在も「原画家」のパイオニアとしてだけでなく、人気・実力ともに、ゆるぎない評価を受けている。



▶女のコの魅惑的なビジュアルと、リアルな物語が、プレイヤーの心を強く締めつける…

夏が終わる前に…

季節(とき)は待ってはくれない!!

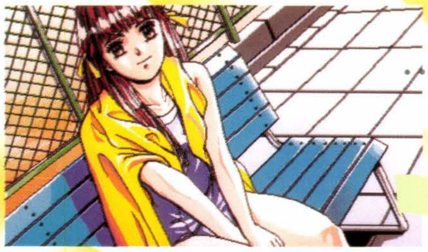
『同級生』には、ゲーム内で固有の「時間」の流れがあり、主人公の取った行動にともない、その時間が経過するようになっている。

ちなみに、主人公に与えられた時間の猶予は夏休みの残り21日間。

この限られた日数で、出会った女性たちとなかよくなり、ゲームの最終目的として、1人のコと恋人同士にならなければならない。

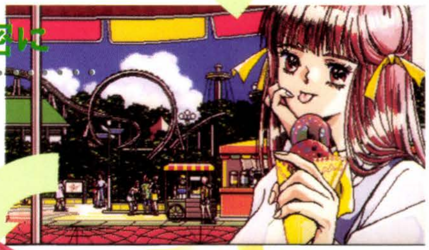
そのためには、お目当ての女のコと何度も言葉をかわし、デートにこぎつけるといったプロセスが必要。そして、さらに親密になり肉体も結ばれるまでになることで、ハッピーエンドを迎えられるのだ。つまり、時間がかかってもそこまでの経過が何より重要ということ。

短い夏休みを有意義に過ごすには、1分もムダにできないのだ!!



出会い、そして

◀まずは、相手と面識を持たないと始まらない。何回か会い会話をかわすうちに、デートへとステップアップする…



デートでより親密に

▶デートは、さらになかよくなるか、嫌われるかのターニングポイント。遅刻は厳禁!!



CLIMAX

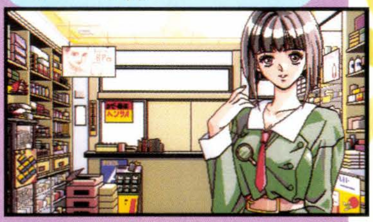
◀さまざまな障害を乗り越え、結ばれる2人。後は告白するだけ……

スケジュール管理こそ最重要課題!

選択肢だけでは進まないのが「同級生」

このゲームは、通常アイコンを使って物語を進めていく。画面上で動かしたカーソルがさまざまなアイコンに変化し、主人公の行動を決める。状況によってはかなり過激なアイコンが出現することも…。まずは手あたり次第にクリックしてみよう。意外な反応や、セリフが隠されているかもしれない?

ノーマル



見る　たたく
さわる　取る
話す

Hシーン



キスする　もむ
かむ　×××する

●PC－9800シリーズ
（5HD·3.5HD／ディスク9枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ）
MS－DOS3．××～5．0が必要
Win95·98のDOSプロンプトは不対応
3.5HDは98NOTE対応
●DOS／V（3.5HD／ディスク5枚）
IBM PC／ATとその100%互換機（HD専用）
（要マウス、SB16対応、
IBM·DOSバージョンJ5．0／V以上）
●X68000（ディスク9枚）
要メインメモリー2MB
●FM TOWNS（CD－ROM／1枚）
要メインメモリー2MB

価格　8,800円

自分だけのヒロインを追い求める21日間の熱情

「先負町」と「矢吹町」という舞台で、総勢14人の女のコたちが、主人公との出会いを待っている。

彼女たちとの出会いはさまざまで、なかよくなっていく過程もそれぞれ。中には、ある女性と知りあうことで、さらに別の女のコと親しくなるなんてこともあるのだ。

どの女のコをモノにするかは、プレイヤー次第。1人に絞ってもいいし、上手にスケジュールを組み、複数のコと交際するのも手だ。

そして、夏休み最後の日、キミは誰を恋人に選ぶのだろうか…？



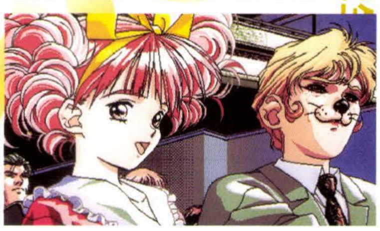
▲街を歩いて自分だけの女神を探そう!!


▲夏休みはかわいいコと過ごしたいよね

人間関係にも女同士のドラマが影響を…

ある女のコと親密になると、彼女と関係のあるコとはなかよくなれないこともある。また、複数の相手とエッチしたがために、本命の女のコにふられてしまうことも。

もし、無事にハッピーエンドを迎えたいなら、女のコ同士の人間関係を把握した行動が求められる。


▲よく考えて女のコと接しなければダメ



ちょっと強引に同級生の美穂へセマったら、彼女の親友である美沙に怒られた。この2人には二股は通用しない…



保健室の真子さんと、薬局で店番をしている亜子さんは姉妹。どちらかと深い関係になると、もう一方とは絶対にエッチができない…

青春に障害はつきものだ…!!

女のコたちと親密になる過程で、恋のライバルが現れたり、意中の女性が襲われたりと、予期せぬアクシデントが起こる場合がある。

しかし、これは逆に主人公の男気をアピールする大チャンス！

ショックを受けたり悩んでいる女のコをやさしく励ませば、彼女の気持ちも傾いてくるはず。障害が多い恋ほど、ハッピーエンドを迎えた時の感動も大きいはずだ!?



▲▼担任のよしこ先生が暴漢に襲われている!! ここで助けなくては男じゃない。これで主人公の株も急上昇…？



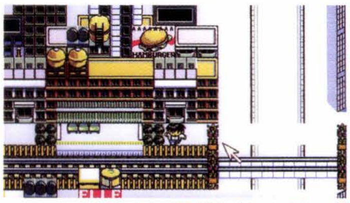
▲せっかくいい雰囲気になりかけても、彼氏が出てきちゃったりする場合も…

とにかく足を使うのがセオリー

ゲームの舞台となるのは2つの街「先負町」「矢吹町」と、主人公の通う「先負学園」。この3つの主な舞台で、女のコたちは主人公が見つけてくれるのを待っている。

まずは、お目当ての相手を見つけなくては物語が始まらない。自室を飛びだし、女のコの現れそうな場所へ足を運ぼう。あちこちのぞいてみれば、意外な場所に運命の出会いが待っていたりするぞ。

その移動の際には、マップ上のチビ主人公をプレイヤーが動かし、目的地まで操作するシステムだ。

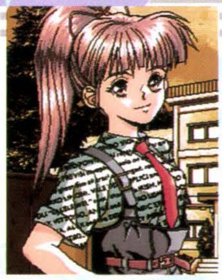

▲むやみに歩かず目的地を決めておこう

矢吹町 歓楽街として栄えているのが矢吹町。映画館や遊園地などがあり、デートの際には足を運ぶことになる。キャバクラなんかもあるぞ!?

先負町 先負町は閑静な住宅街。主人公の通う先負学園や自宅だけでなく、友人宅もこの町に多い。薬局やブティック、喫茶店なども駅前にある。

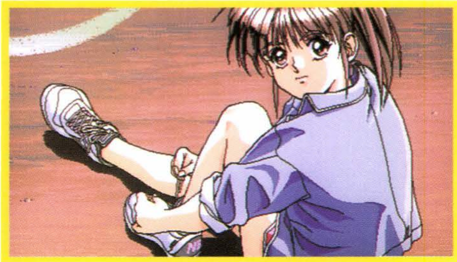


同級生たちとの最後の夏休み



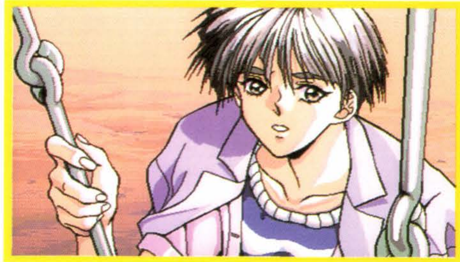
田中美沙

言葉づかいが荒っぽく、何かと主人公に突っかかってくる女のコ。陸上部に所属しており「陸上部のバンビちゃん」と呼ばれている。



Misa Tanaka

●先負学園の校庭で／夏の選抜大会に向けて美沙は猛練習中

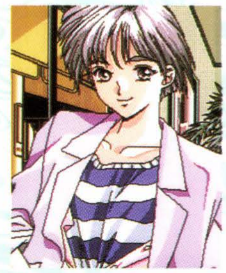


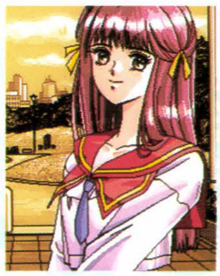
Satomi Kurokawa

●公園で／寂しげなさとみを見た時、とても愛しく思えた…

黒川さとみ

主人公の幼なじみで、気心の知れた友だち同士といった関係。先負駅近くの喫茶店「OTIMTIM」の看板ムスメだ。



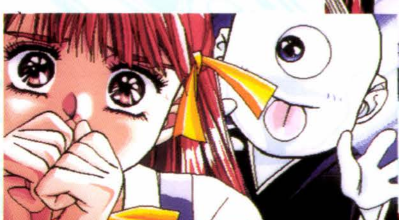


桜木　舞

才色兼備で名家の生まれと、正真正銘のお嬢さま。だが、そのレッテルが本人には重荷らしい。他の男子学生たちと違い、気兼ねなく接してくれる主人公を、彼女は憎からず思っている。

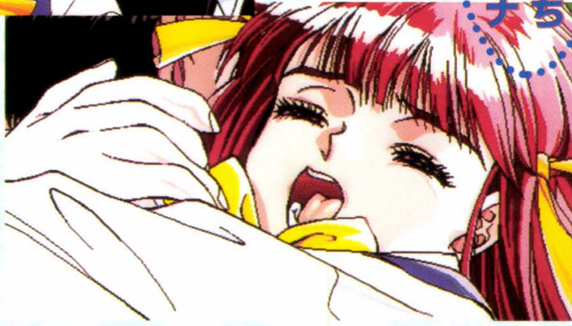
▶遊園地で舞とデート。お化け屋敷で怖がる彼女は超カワイイけど、変なことはしないようにしよう





◀おびえる彼女も魅力的!?　後ろのお化けもラブリーだけどちょっとジャマかも

学園中の男たち
憧れのマドンナ



▶女のコに抱きつかれるのは、男の本懐。それがあこがれの相手なら、はっきりいって至福の瞬間だよね



Mai Sakuragi

●自宅で／ついに舞と結ばれる時が…。学園のマドンナも今は自分ひとりだけのもの



Kurumi Nishina

●ホテルの部屋で／無垢な少女を自分色に染める瞬間…!!

仁科くるみ

主人公の悪友「坂上一哉」の彼女。明るすぎず、暗すぎず。どこにでもいる普通の女のコっぽいが、「親しいお友だち」的な恋愛を望むところが少しあどけない。

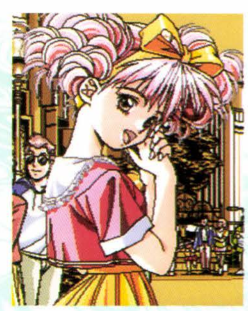


◀明るく人当たりのいい性格。一哉にはもったいないぞ…!!





▲かよわく、いじらしい。守ってあげたくなる女のコ





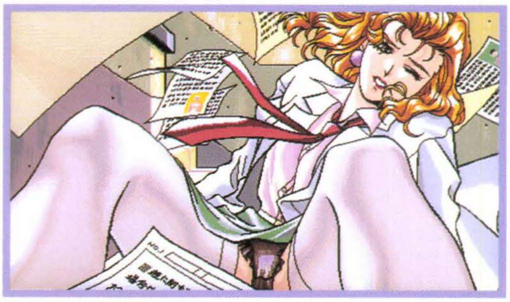
Miho Suzuki

●バイト先の花屋で／愛らしい美穂には可憐な花が似合う

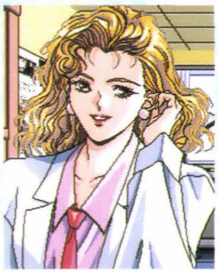
鈴木美穂

年下のように見えるが、れっきとした同級生。田中美沙の親友でもある。主人公に気があるのだが、今ひとつ踏み切れないでいるらしい……。

あの女(ひと)との夏を忘れない…


Mako Saito
●学園内の階段で／アクシデント発生!! でも、ちょっと眼福だ…

斎藤真子

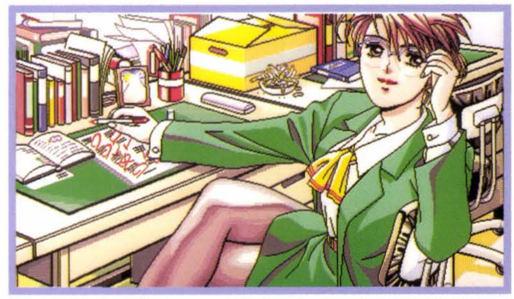


先負学園の美人校医。その仕事以外にも、生徒たちのさまざまな相談に乗ったり、妹の亜子が店番をしている薬局を手伝ったりするなど、多忙な毎日を過ごす、オトナの女性。

芹沢よしこ



主人公のクラス担任。何かと問題を起こし、進路も決まっていない主人公を心配してか、生活指導には口うるさい。冗談がまったく通じない相手なので、主人公は少々苦手……。


Yoshiko Serizawa
●職員室で／このお説教さえなきゃ、とてもキレイな先生なのに…

学園の外にもいくつものときめきが…

学園から街へ一歩踏み出せば、ここにも主人公との出会いを待っている女性が大勢いるのだ。

同級生とはひと味違う、オトナの魅力にあふれた女性と知り合いたいなら、2つの街を走り回りチャンスをものにしよう。

短い期間で、何人の女性と出会えるかはキミの腕にかかってくるぞ…!?

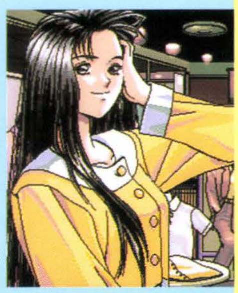

▲取るべき行動は時間と相談!?



斎藤亜子

薬局「蓬莱堂」の店番をしている女性。先負学園の校医である真子の妹。美人で聡明な姉に対してコンプレックスを抱いているのか、どこか弱気なところが見受けられる。

Ako



正樹夏子

先負駅近くのブティックでアルバイトをしている専門学校生。くるみのプレゼントを買うため、むりやり一哉につき合わされたのがきっかけで、知り合うことになるのだ。

Natsuko



佐久間ちはる

彼女と知り合うきっかけは、先負駅でのナンパ。以前は就職していたが、現在は家事手伝い。(俗に言うフリーター）19歳という年齢のわりに、大人びた発言が目立つ女性。

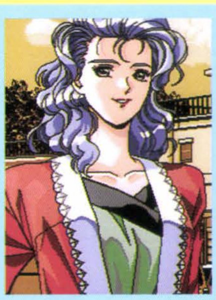
Chiharu



成瀬かおり

矢吹町にあるキャバクラ「キャッツ・アイ」で働く、いわゆるオミズ系のお姉さん。20歳の若さながらも仕事柄か、男性の扱いは手慣れたもの。主人公も手玉に取る…!?

Kaori



草薙やよい

「登渡り医院」で働く看護婦さん。患者に対し親身で、しかも美人。基本的には、おしとやかで生真面目な性格だが、たまに大胆な行動をとってしまう一面も持っている。

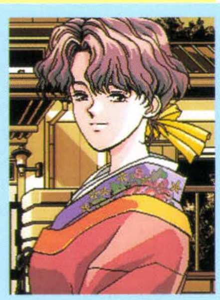
Yayoi



田町ひろみ

「藤田製作所」勤務のOL。明るくポジティブ思考の女のコ。昔、オタク関係の趣味で知り合った男と現在も交際中らしい。主人公のことを会社の同僚から聞いて興味を持つ。

Hiromi



真行司麗子

主人公が住むマンションの、向かいにある一軒家に住む人妻。仕事の関係で家を留守にしている夫を待ち続けている。大和撫子という表現がピッタリの、物静かな女性。

Reiko

Special Graphic おまけ

本作には、ちょっとした隠し要素として、特殊なイベントグラフィックが用意されている。これは、街のどこかにいる「クイズ兄弟」に会い、彼らの出すクイズに正解すれば、特定の場所でおまけグラフィックを拝めるというもの。かなりうれしい!!


▲学園の屋上で励む夫婦。元気ですな


▲車内でのワンシーン。うらやましい…

同級生2

今度は冬休み…。いちばん切ない季節をキミは誰と過ごす!?

卒業目前の冬、思い出作りに心を燃やそう

卒業を間近に控えた、学生生活最後の冬休み。未だ決まらぬ進路が気にかかりつつも、主人公は女のコとの思い出作りに没頭していく。そうすることで、まるで自分の将来が見えてくるかのように…。

大ヒット『同級生』の続編となる本作はこうして幕を開ける…。

前作を、夏という季節の持つ華やかさとハイティーンの恋愛のきらめきを、シンクロさせる物語とするならば、本作は寒い冬の間だけでなくその後の人生も、ともに温めあう女性を見つける物語と言えるだろう。さあ、ここで、よりリアルな恋愛を見つけてみよう!?



前作を受けつぐシステム×超絶なグラフィック

前作『同級生』は、まさに革命的なシステムを持つ作品だった。この続編でも若干の改良こそされたが、選択肢で物語が進行し、アイコンでフィジカルなやり取りをする、その基本的なシステムに変更はほとんどない。もちろん、前作同様、竹井正樹さんの原画を得て、グラフィックのクオリティもさらにパワーアップしているのだ。



◀セリフの巻きもどしや早送りが可能に



▶アイコンを使ったゲーム進行も健在だ



▲人物のみならず、全ての素材の質感まで表現された、美しいグラフィック!!

便利なサブマップ機能を活用しよう

前作『同級生』をプレイしている時、あせってキャラを移動させていて、主人公を目的の場所とは違うところへ飛びこませてしまったという経験のある人は、少なくないと思う。そこでこの『2』では、サブマップの表示を利用しての移動が可能になった。画面に表示される地図の目的地をクリックするだけで、主人公は自動で移動を完了。これならミスはない…!?



◀現在地から、他の場所への移動もラクチン



▶全自動で目的地まで移動してくれるのだ!?

教室で街で 女のコたちとのリアルな語らい

SOUND&VOICE

Win版には、主人公を除いたほとんどの登場人物のセリフの音声が収録されている。でも、女のコの声しか聞きたくないって人のために、男性キャラの音声をカットした状態でのプレイも可能。この音声でゲームの世界を、より身近に感じてほしい。



▶主人公に関わる女のコたちの存在感が音声でさらにUP!



◀お望みとあらば、男どものムサ苦しい声も拝聴できるぞ…

こんな時まで♡



▲いざ勝負って時の音声も!! 視覚と聴覚のダブルパンチでいっそう燃える…!?

眠らない街の昼と夜

1日の時間の流れの中にも、街はさまざまな表情を見せてくれる。まさしく「生き物」のように変化する舞台がキミを待つ!?



◀▼陽が昇り、青空と街なみのコントラストが美しい。行動的になる時間帯だ…!

DAY





◀▼周囲が夕焼けで赤く染まり、冬の寒空とあいまって、少し寂しい雰囲気だ…

EVENING





◀▼陽も落ちて、街灯の光だけが街を照らす。どこか危険な香りも漂っていそう

NIGHT



GO TO NEXT DAY!

●Windows95・98対応マシーン
(CD-ROM/2枚)
日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境
CPU:Pentium100MHz以上
(推奨:133MHz以上)
必要メモリー:16MB以上
(推奨:32MB以上)
CD-ROMドライブ:4倍速以上
640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード
(DirectXに対応していること)
PCM音声再生可能な音源カード
(DirectXに対応していること)
Win95・98で動作可能なマウス
HDD:空き容量110MB以上

●PC−9800シリーズ
(HD専用 5HD・3.5HD/ディスク11枚)
VM21以降(要640K、アナログディスプレイ、ハードディスク、2ドライブ)

●PC−9800シリーズ
(FD版 5HD・3.5HD/ディスク13枚)
VM以降(要640K、アナログディスプレイ、バスマウス、2ドライブ)

●DOS/V(3.5HD/ディスク11枚)
IBM PC/ATとその100%互換機(HD専用)
(要マウス、SB16対応、
IBM・DOSバージョンJ5.0/V以上)

●FM TOWNS(CD-ROM/1枚)
要メインメモリー2MB

価格 9,800円

ふたりの季節は春に向かって加速中……

今まで、特定のステディを持たなかった主人公。そのため、冬休み初日の段階では「彼女」と呼べる女性は1人もいない。ということは、その時点のクラスメイトの女のコは、あくまで「同級生」という存在でしかない。しかし、中には何となく主人公に、好意的な感情を抱いている女のコもいる。しかし、それも「感じのいい友だち」レベルのものでしかない。

ここから「恋人」へと登りつめる第1段階は、頻繁に目的の女のコに会うこと。こうして主人公の存在を彼女にまず印象づけるのだ。

第2段階は、デートに誘うこと。そのデートを無難にこなすうちに、目的の女性にとって、主人公は特別な存在となり、いつしか身も心も結ばれてゆくのだ。何ごとも、段階を踏むのが肝心だね……!?


▲街角での遭遇から、きっかけを作り…

One Step


▲さらに、一歩進んだ関係へと発展させ

Two Step


▲冬休みの終わりと同時に、愛すべき彼女とともに歩き始める。これを達成できるかは、キミ次第!?

Time Goes By

クリスマスにお正月……。恋人たちのイベントを1人で過ごすのがイヤなら

1年で最も1人でいたくない、この季節。心を通わせられるのは「同級生」に限らない。仕事を持つ大人の女性や、身近すぎて「異性」を意識しなかった人、さらには同じクラスながら話す機会もなかった特別な存在…。彼女たちも、キミとの出会いを待っているのだ。


▲保育園にてカワイイ保母さんを発見！あとは、どうやってお近づきになるかだ


主人公の周囲には、ステキな女性がいっぱい。彼女たちと楽しく幸せに過ごすには、それなりの努力が必要。簡単にあきらめてはいけない!!

▶前作の「田中美沙」も再登場。言葉づかいは女っぽくなった…?

出かけよう街へ！

走れ！ りゅうのすけ

Sleepless Town Map

主人公は、主に「八十八町」(やそはちちょう)と隣町の「如月町」(きさらぎちょう)で恋のチャンスをつかむことになる。この2つの街はかなり広く、立ちよるスポットもたくさんある。ただし、如月町へ行くには電車を使うので、当然、お金も時間もかかってしまう。そのへんをよく考えて行動しよう。

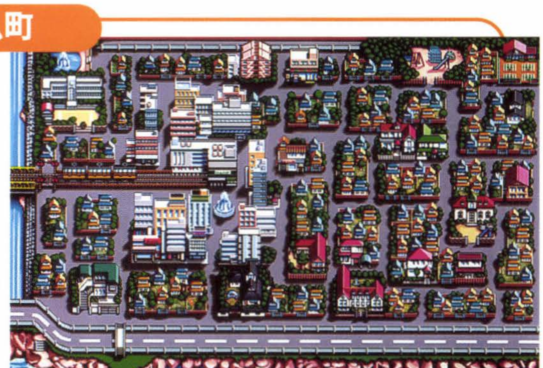
町内の移動は前作同様ちびキャラ操作が基本だが、場所によって選択肢だけで移動できる場合も…。


◀八十八町と如月町以外での移動もあるぞ!!

八十八町

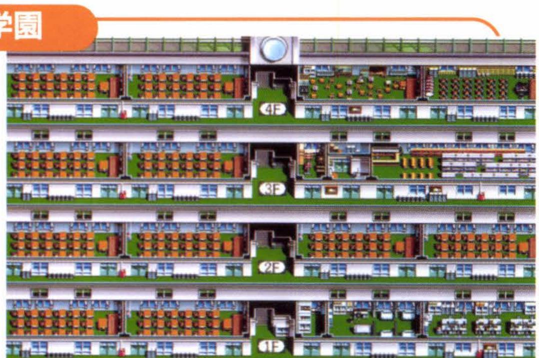
主人公の住む、この街は、海岸に面した住宅街。海ぞいに豪邸があって、テニスコートや公園などの施設も存在し、どこか高級感の漂う街だ。

八十八海岸から元旦の初日の出を拝むこともできる。



八十八学園

主人公たちが通う学園の校舎内部。あまり大きくはないが、似たような教室がならんでいるので迷わないように。ちなみに校舎は午後6時には閉鎖されるので、閉じこめられないよう注意しよう。



如月町

住宅街とは違い、如月町は華やかな歓楽街。映画館やゲームセンターなどの娯楽施設にステーションホテルと近代的な街なみ。

これに相対するように、古めかしい神社も共存するおもしろい街だ。



制服で過ごせる時間も残りわずか……





▼いちばん近くにいた。妹のように思っていた…。その彼女の熱い想いを、受け入れていいものか？

▲中には、唯に暴挙を働く不届き者も…。そんなヤツには鉄槌をくらわせ

鳴沢 唯

10年前に主人公宅へ母の美佐子とともに来てから、ひとつ屋根の下で主人公とは兄妹のように暮らす。

今までずっと



▲幼なじみの友美。メガネの奥の瞳には幼いあの日からいつも主人公の姿が…



水野 友美

主人公宅の隣りに住んでいる同級生。クラス委員長を務める優等生。昔はいじめられっ子だったらしい。

わかってんのか





▲たとえ社長令嬢でも、中身は普通の女のコ。好きになれば、友だち以上の関係にもなる。恋に貧富の差なんて関係なし!?

◀ちょっと気の強いいずみ。ボーイッシュな外見と裏腹に…

篠原 いずみ

篠原重工という企業の社長令嬢だが、それをあまり気にかけない性格。主人公の同級生で弓道部所属。

みんなと一緒に



▲「万人のための笑顔」が「自分だけのもの」になる、まさに至福の瞬間…!?



舞島 可憐

主人公と同じクラスの、売れっ子アイドル。最近、自分の仕事に対して疑問を持ち始めているようだ。

りゅうのすけの 冬・物・語

「友美救出作戦」の巻

12月22日

待ちに待った冬休みの始まりだ。ガールハントに燃えまくろう!!

とうとう学生生活、最後の冬休みが始まった。貴重なその時間を無為に過ごすわけにはいかない。そのためにも、朝早く起きることから始めよう。

しかし、そんなオレの姿を見て、唯は目を丸くしている…。いくら普段、寝坊ばかりしているからって、失礼なヤツだ。オレだって「やる時はやる」のだ。

さあ、運命の女性との出会いが待つ街へと、くり出そう…!!



▲自分で起きたオレの姿に驚く唯…。いつも唯に起こされてるから当然か

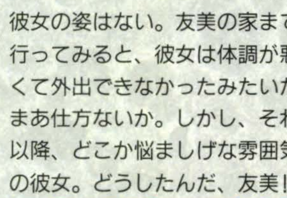


▲何かにつかれたように八十八町を徘徊する。地道な努力ってやつだな

12月23日〜28日

友美と過ごすクリスマス・イブ。様子のおかしい彼女が心配だ…

冬休み2日目から、あわただしくなる。校門で偶然出会った友美と、クリスマス・イブを過ごすことになった。しかし、当日、待ち合わせ場所に彼女の姿はない。友美の家まで行ってみると、彼女は体調が悪くて外出できなかったみたいだ。まあ仕方ないか。しかし、それ以降、どこか悩ましげな雰囲気の彼女。どうしたんだ、友美!?



▲クリスマス・イブを友美と過ごすことにしたことが、全ての始まり…



▲八十八駅に所在なく立つオレの姿は、今思い出してもカッコ悪いぞ!

卒業しても、ずっとそばで見ていたい

12月29日〜31日

友美のことがどうも気がかり…。その陰に芳樹の姿が見え隠れ!?

女のコとなかなか進展しないオレって、ダメかも…。そんな弱気なことを考えつつ、夕暮れの八十八海岸へ行ってみると、友美がいた。そして、何気ない会話の途中で、彼女が突然泣き出した。これは、かなりマズい状況のようだ。何とかしなくちゃ〃 そこで、次の日から友美の様子を追跡調査してみた。すると、学園の体育館裏で、彼女が芳樹とモメている。コイツが元凶だ。成敗してしまえ〃



▲友美と会っても、まともに話せない状況が続く。本当に心配したよ…



▲やりすぎの芳樹と「一方的な」男同士の話し合いで問題を解決したぞ

1月1日〜6日

ちょっとしたことで生じる誤解。新年早々あわただしい日々に…

友美の悩みも一件落着。と思いきや、あらぬ誤解を受ける。どうやら、オレが芳樹と組んでいたと彼女に思われたようなんだ。他の女のコとの進展もない上に、このまま友美にまで嫌われるのは、ガマンできない。そこで、元旦明けから何度も彼女と会い、やっとこさ誤解を解くことができた。そこからはとんとん拍子。後日のデート中、彼女がオレのことを好きだと告白。そして、ホテルで愛をかわす。今は、こうして友美とともに幸せの絶頂にいるのさ。



▲芳樹とつるんでると思われるのは、オレにとって地獄のような苦しみだ



▲幼なじみというだけの関係から、とうとう恋人へ…。これも運命か!?

あたしの辞書に



▲惚れるなら硬派な男がいいと語る洋子。しかし、惚れられるのは苦手らしい



南川 洋子

主人公とよくロゲンカをしている、ちょっと不良っぽい同級生。家業がバイク屋で、本人もバイク好き。



▼クラスの花瓶の花をまめに生けている彼女は、主人公のような男に、ちょっと抵抗を感じている



加藤 みのり

ガリ勉っぽい同級生。クラスでの存在感は極端に薄い。異性を容姿で判断する男を毛嫌いしている。

▲普段から目立たない…というか、わざとそうしている。何かワケがあるのだろうか…？

せんぱい、こずえ



▶ドレスアップした彼女は、まるでお人形さんのようだ



▲恋愛やエッチなことにはまだまだ未熟な彼女には、何よりも誠意を持った態度を!!



都築 こずえ

1年生で、主人公から見ると下級生。前々から、いろいろと問題を起こす主人公に興味を持っている。



片桐 美鈴

主人公のクラスを担任する女教師。進路も決めずにフラフラしている主人公を、何かと気にかけている。



▼スーツ姿もバッチリ決まっている、まさに美人教師!?

▶彼氏はいるが、最近、仕事に対する考え方ですれ違い気味。ここは彼女の悩みを上手にフォローして、元気づけてあげよう



木枯らしも雪も関係ない彼女の笑顔……





◀娘の唯と同じように、主人公を温かく見守ってくれる美佐子だが…!?



▶やさしく包みこんでくれそうな、甘えたくなるヒト

鳴沢 美佐子

唯の母親。10年前に夫を亡くした彼女と唯を、主人公の父が迎え入れた。落ち着いた感じのする女性。





▲前に好きだった男を引きずっている美沙。その心を癒してあげたい…

◀行動的でちょっと短気なところは、あの頃とまったく変わらない彼女だ



田中 美沙

前作「同級生」にも登場。成長した彼女も、今や体育大学2年生。休みで八十八町へ遊びに来ている。



▶何気なく立ちよったコンビニでひろ子と出会う。生活するためにアルバイトをしているようだが…



鈴木 ひろ子

八十八町のコンビニでアルバイトに励む女性。おとなしめの性格で、どこか、影と謎のある人物だ…!?



▶母性愛が強く、一途な女性。愛のキューピッドになるのは幼稚園児!?



▲ちょっと男性に対して距離をとりがちな愛美をいかに攻略する？



安田 愛美

「花園保育園」の保母さん。少々身持ちが堅いが、一度好きになった相手には献身的につくすタイプ。

りゅうのすけの 冬・物・語

「嵐を呼ぶ温泉娘」の巻

12月22日〜28日

親友のあきらのために旅行へ！
オレの方はいずみと急接近…!!

楽しい冬休みの初日は、いずみにパフェをおごることに。それが功を奏してか、映画のチケットをわたされ、デートを約束。少し浮かれていると、親友のあきらが好きなコができたと言う。おもしろい…いや、大変そうだから、いずみとの関係は大切にしながらも、相談に乗ってやる。すると28日に、あきらから旅行の誘いがきたんだ。



▲照れてたからか、いずみのヤツ、デートの誘い方がぎこちなかったな



▲テレビだけが趣味の、あのあきらが恋を…。それが普通なんだって！

12月29日〜30日

冬至温泉で、新しい出会いが！
そして、いずみと結ばれる夜…

旅行のパートナーにいずみを選んだオレは、あきら、洋子の、総勢4人で八十八駅を出発。そういえばバスガイドさんは駅でよく見かける人だった。

とりあえず、冬至温泉の「永島旅館」に到着したオレたち。美人女将の佐知子さんとその娘の久美子ともここで出会った。当然、あきらと洋子の2人とは別行動。その夜、いずみに告白され、初めて熱い夜を過ごす。



▲女将の佐知子さんと、ひとり娘の久美子。なんでモメてたのかな…？



▲浴衣姿のいずみが、とてもかわいかった。今もはっきりと思い出す…

……Spring Has Come……

12月31日～1月1日

突然、自宅に久美子が登場…!?
元気印の女のコにテンテコ舞い

楽しい旅行も終わり、いずみとも深い関係となって、新年を迎えた。その夕方、自宅の前に女のコが…。あ、久美子だ。どうやら、実家の温泉旅館を家出同然で飛び出し、遊びに来たらしい。帰すのも酷なので、しばらく彼女を泊めることに…。



▲男に対してまったく無警戒の久美子。見張ってないとアブナいぞ…!!

1月2日～3日

佐知子さんも八十八町を来訪！
ちょっといそがしくなってきた

久美子は、とにかく街中を歩き回る。怖い都会に彼女ひとりを放っておくわけにもいかず、後を追うことに…。

しかし、そこへ久美子を連れもどそうと、佐知子さんも登場。

しばらくゴタゴタが続いたが、それも落ち着いた、ある日の夕刻。オレは、部屋に来た久美子とゆっくり語りあう時間を持つことができた。そして2人は…。



▲田舎育ちで子供っぽかった久美子が、腕の中でオトナになってゆく…

1月4日～6日

久美子去りし後、想うその名は。
また、それぞれの来し方行く末

久美子の騒動の間も、旅行で知り合ったバスガイドの美里さんと親交をはかっていたオレだが、今ひとつ親密にはなれず…。一方、いずみとは、旅行の後に学校の屋上で会ったきり。気がつけば冬休みももう終わり…。そして、去っていった久美子をあきらめて、オレは彼女としていずみを選ぶ。もちろん、彼女となら後悔はしない。



▲最後は、いずみを恋人に選んだ…。今ではおたがい幸せにやっているぞ







▲病院という限られた空間で、幻想的でロマンチックな瞬間が…!?

◀はかなげな桜子は「ずっと守ってあげたい」そんな存在である…

杉本 桜子 SS

「市民病院」に入院している美少女。病室で過ごす毎日に疲れ、病院の外の生活にあこがれている。



◀活発な女性という印象の強い美里。エッチも嫌いじゃない！ イケてるお姉さん…!?



▲バスガイドという仕事のためか、彼氏となかなか会えないでいる…



野々村 美里 MN

バスガイドとして働く、明るくて元気いっぱいの女性。主人公のウワサを聞き、興味を持っている。





▲都会へ強いあこがれを持っているが、いざとなると母親のことが気になる…

永島 久美子 KN

冬至温泉という田舎に住む、純真無垢なコ。多少世間知らずなところも…。実家は旅館を営んでいる。



◀こんな女将のいる温泉旅館に泊まりたい!!



永島 佐知子 SN

冬至温泉に代々続く「永島旅館」の女将で、久美子の母。都会に興味を持つ娘が気がかりのようだ。

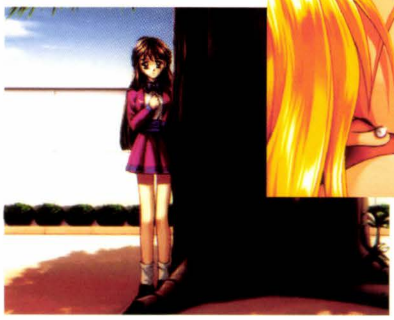
下級生

よりリアルに、より切なく…。究極の恋愛SLG

13人の女のコと織りなす甘ずっぱい青春

発売と同時にゲームファンから絶大な支持を受けた、新感覚恋愛SLG『下級生』。そのリアルな世界観が、プレイするたびに、何度も新鮮な感動を生み出す！





◀▲登場する女のコは13人。胸にたくさんの想いを抱いて、キミを待っているのです……

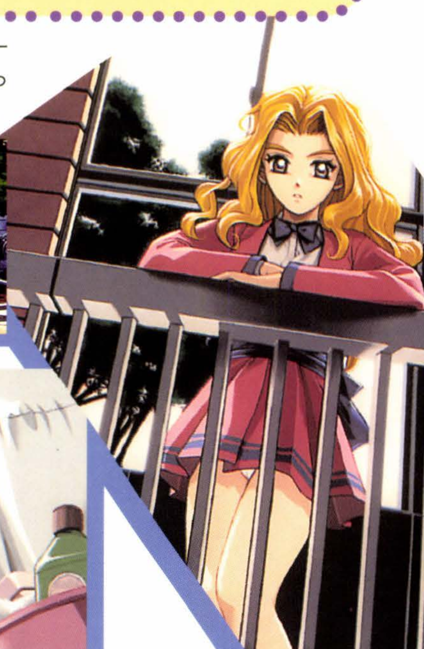
新しい形の恋愛SLGとして登場した『下級生』。登場する13人の女のコたちは現実の女性と同じように笑い、泣き、恋をする。プレイヤーはゲーム上で1年間、彼女たちとゆっくり関係を深めていく。その過程での人物の豊かな感情表現や、あふれる季節感が感動をさらにリアルにし、あらゆる世代の胸の中を、甘く切なくさせる……。

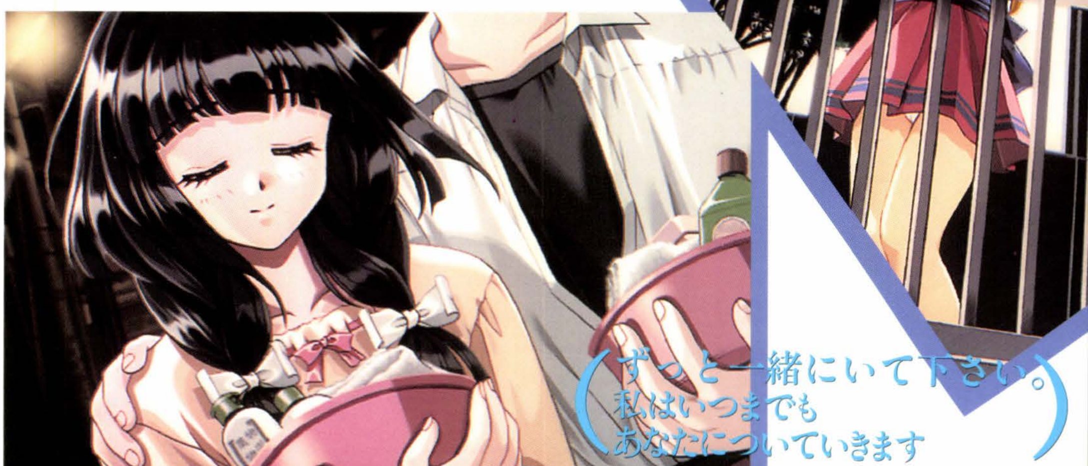
いつまでも心に残る愛しい思い出たち

主人公は卯月学園の3年生。楽しかった学生生活もふと気づけば、あと1年間。親友の稔もこの最後の1年で絶対に彼女を作ると宣言。たしかにまわりを見わたせば、魅力的な女のコがいっぱいいる！

友だちから進展しない同級生や、かなりタカビーなお嬢様、などなど……。この1年間で彼女たちとどんな恋を育てるかは、まさにプレイヤーしだい。実際にハッピーエンドを迎えた時、心の中にきっと温かな想いが生まれるはずだ。







イベント数400以上!!

個性的な女のコの魅力をさらに高めているのが美麗なグラフィック群。従来よりエルフのCGのクオリティの高さには定評があるが、描画技術だけではなく、季節に合わせた洋服のバリエーションや、心震わせるデートイベントにおける、季節感を考慮したシチュエーションなど、シーン演出の巧みさにも目を見張るものがある。

さらには、親密さを増すたびに変化するHシーンと、その時の女性の艶やかな肌の描写は感涙モノ。



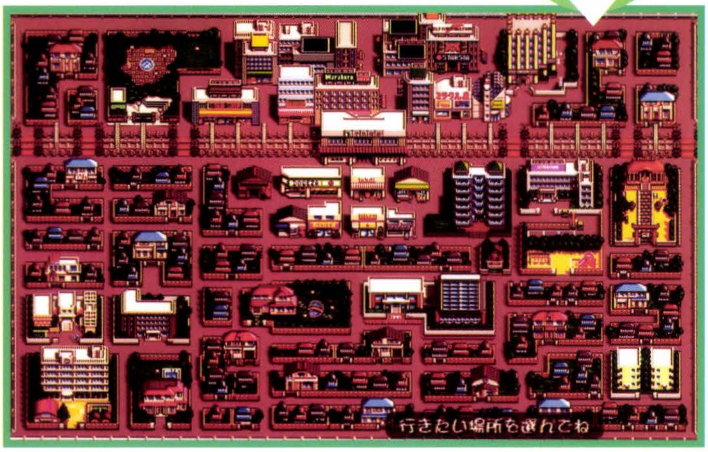
●Windows95・98対応マシーン
(CD-ROM／2枚)
日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境
CPU：Pentium100MHz以上
(推奨133MHz以上)
必要メモリー：16MB以上
(推奨：32MB以上)
CD-ROMドライブ：4倍速以上
640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード
(DirectXに対応していること)
PCM音声再生可能な音源カード
(DirectXに対応していること)
Win95・98で動作可能なマウス
HDD：空き容量150MB以上
(推奨：320MB以上)
●PC-9800シリーズ
(HD専用5HD・3.5HD／ディスク17枚)
VM21以降(要640K、アナログディスプレイ、ハードディスク、バスマウス)

価格 9,800円

ランダム要素がゲームをスリリングにする!!

登場人物の出現場所がはっきりと決まっていないことも『下級生』の大きな特徴。まずは街を探索、目標の女のコを探すことからスタート。偶然の出会いが、彼女の心を動かすことがあるかも…。

卯月町MAP





◀魚屋さんの店先で威勢のよいお姉さんをチェック！　早速、名前を聞きだそうとしたけど、あえなく敗退…。こうなりゃ何度でも通ってやる!!



▶真夏の児童公園で、ラブラブデート中の奈々ちゃんとティムを発見。でも、こちらの存在には気づいてもくれなかった…



攻略期間は1年間！愛はゆっくりと育てていこう!!







『下級生』に登場する女のコは全部で13人。中には初めから主人公に熱い視線を寄せてるコもいるが、ほとんどの女のコはすぐにはデートに誘えない。初対面では名前すら教えてもらえない場合も。まずは、彼女たちと何度も会って言葉をかわそう。その際に、上手に彼女の趣味や嗜好に話を合わせる。それが関係前進への第一歩だ。

デートに誘えるようになったら、何度もデートをくり返し彼女の心をがっちりキャッチ！　ここで長く放っておくと女のコの気持ちが冷めるので要注意。浮気現場なんて見られたら、一気に態度は氷点下。くれぐれも二股はバレないように…。

順調ならば徐々に相手の気持ちも高まり心もカラダも結ばれる。そして何度もそうなるうち女のコも大胆に！　主人公にイロイロしてくれちゃうまでになる…。愛とは時間をかけて勝ち取るものだ!?



3つの『下級生』～広がる「下級生」の世界～

1996年にPC－98版で発売されたのを皮切りに、97年にサターン版、98年にWindows版と、その世界を着実に広げてきた『下級生』。このリリースされた3種のソフトのいずれもがベストセラーとなるほど、その人気はまだまだ根強い。

最新発売のWindows版では、98版の全イベントを収録した上、門井亜矢さんがサターン版『下級生』用に描き下ろしたグラフィックを強化。とくに98版では見られなかった、Hシーンでの女のコたちの意外な一面が追加されていたりするので必見。グラフィックも98版の16色から、256色にグレードアップして、その華麗さに磨きがかかっている。また女のコが実際にしゃべるのもうれしい変更点。瑞穂やみこちゃんのかわいい声が実際に聴けるのは楽しみだよね。

画面のレイアウトも一新、ポップな雰囲気に。さらにWindows版の新システムとして、メッセージの巻きもどし機能が追加。読みそこねてもあわてることはないのだ。

以前、他機種でプレイした人も、さらに楽しめる内容となっている。



▲サターン＆Win版で見られる美夏のセーラー服姿……



下級生完全ガイド

好評発売中!!

Ａ４判／160ページ
価格2,136円＋税
●原画と攻略がなんと１冊に!?　ＳＳ＆Win版の攻略にも対応可能。（小社・刊）

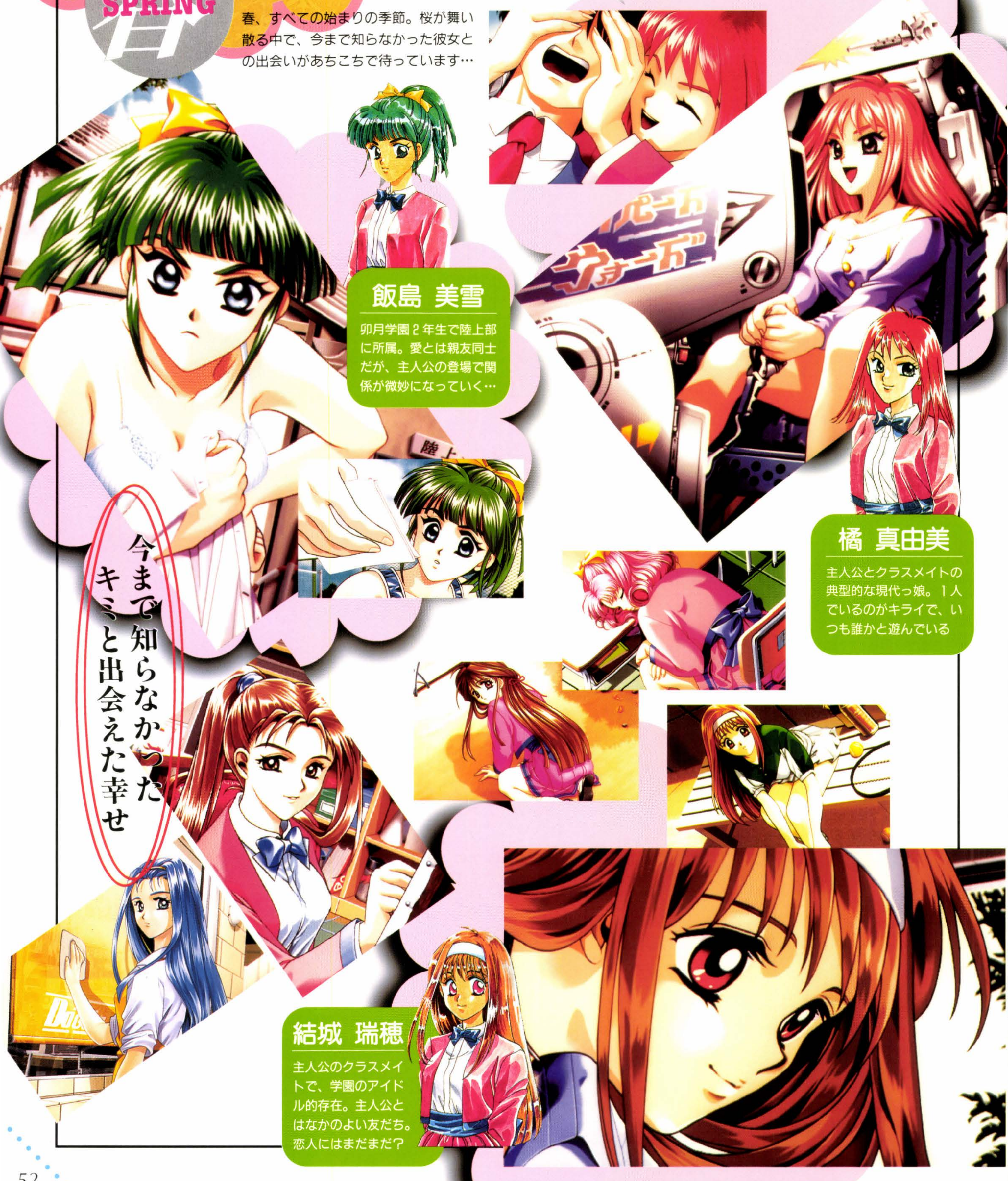
Dear My Girl Friends

～君と過ごした1年間～

小さなことで泣いて、怒って、笑えた、あの輝かしい日々。思い出せばいつも隣りにキミがいた。いつまでも色あせない、10代の夢(テイーンエイジ・ドリーム)のような日々…

春 SPRING 桜とともにはじまる恋があります。

春、すべての始まりの季節。桜が舞い散る中で、今まで知らなかった彼女との出会いがあちこちで待っています…



今まで知らなかった
キミと出会えた幸せ

飯島 美雪

卯月学園2年生で陸上部に所属。愛とは親友同士だが、主人公の登場で関係が微妙になっていく…

橘 真由美

主人公とクラスメイトの典型的な現代っ娘。1人でいるのがキライで、いつも誰かと遊んでいる

結城 瑞穂

主人公のクラスメイトで、学園のアイドル的存在。主人公とはなかのよい友だち。恋人にはまだまだ？

夏 SUMMER

夏はデート！　輝く日差しの中で、
彼女の素肌がまぶしい季節です。
夏祭りやプールなど、うれしい夏
期限定イベントも盛りだくさん！

真夏の太陽よりも熱い恋をしよう！





夏の光に弾ける
キミの笑顔!!



加納 涼子

主人公のクラスメイト。美術部所属の芸術至上主義者で、恋愛が芸術活動の妨げになると考えているらしい









緑谷 麻紀

鮮魚店「江戸前」の一人娘。ケンカっ早く、言葉づかいも乱暴だが、根は女のコらしく純情で一途な性格







持田 真歩子

フラワーショップ「カトレア」でアルバイトをしている葉月学園の2年生。読書と野球観戦が好き

秋 AUTUMN

移ろう季節、深まる2人の想い。

深まる秋の気配とともに、おたがいの気持ちがますます強く結びつく季節。会うたび、紅葉のように頬を染める彼女が愛しく思えます







三月 静香

卯月学園の校医で、主人公の担任。容姿はハデだが、真面目で生徒思い。主人公の進路を気にしている

あなたといる時間がいちばん大切になりました。

神山 みこ

卯月学園３年B組。指切り神社の一人娘で、厳格な父親に育てられている。おっとりした雰囲気のコ

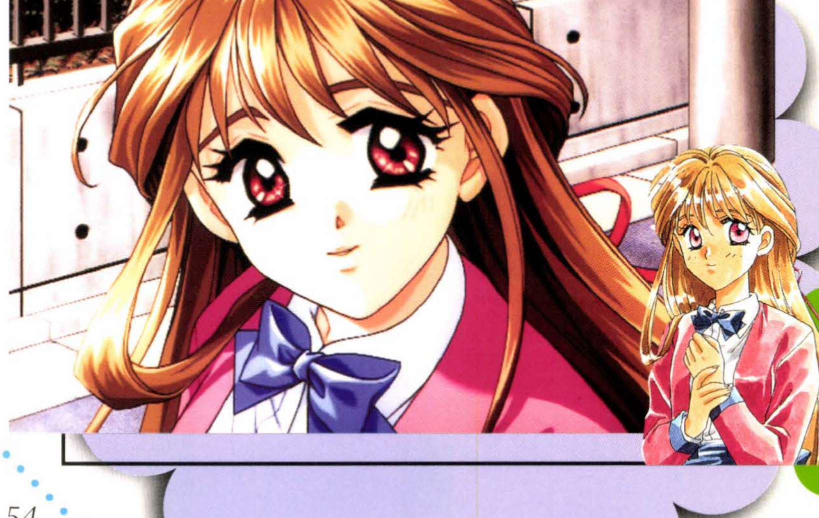






山下 美夏

主人公と同じく、喫茶店「土下座」でアルバイトをしている音大生。稔の片想い相手。私生活が謎







南里 愛

卯月学園２年A組。内気で男のコとは話もできなかったが、最近、恋をしたらしい…？

冬 WINTER

3つの季節をともに過ごし、おたがいに相手をたったひとりの人と確信しました。永遠を誓って、心も身体もひとつに溶けあう冬です

恋が愛にかわるとき——







新藤 麗子

主人公のクラスメイトにして、新藤家のお嬢様。誰に対しても高飛車で尊大だが、実は孤独を感じている…

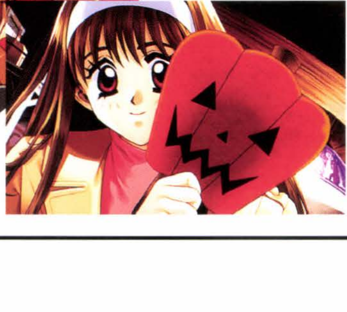




皆川 奈々

卯月学園の1年生でテニス部に所属。愛らしい外見で男子に人気があるが、どうやら意中の人がいるらしい

——永遠の愛を誓って、
たった一人のあなたを選ぶ。


ティナ

主人公のクラスに転入してきた不思議議少女。きわどいスタイルで、縦横無尽に街を飛び回っている



Dear My Girl Friends



野々村病院の人々

病院を舞台に、頭脳の限界に挑む超難解な推理AVG

謎の死を遂げた院長。事件を徹底究明せよ…!!

かなりの規模の総合病院である「野々村病院」内で起きた、院長、作治の謎に満ちた死亡事件……。

死因はシアン化合物による中毒。彼は、自らの手で自分の身体に毒物を注射したという。状況は、明らかに自殺。しかし、この事件は、院長の人柄や、以前から多発していたらしい医療ミスの噂、さらには、半年前から作治にかけられていた多額の保険金などから見ても、他殺の可能性を色濃く残していた。

折もおり、足の骨折で偶然にも同病院に入院することとなった稀代の名探偵、海原琢磨呂。事件の謎に刺激された彼は、真相究明へ敢然とギプス付きで立ち上がる…。果たして、この謎は解けるのか⁉

この作品はマルチストーリー制を導入した推理AVG。行動の選択で、物語が変化するだけでなく、複数の結末がキミを待ち受ける⁉



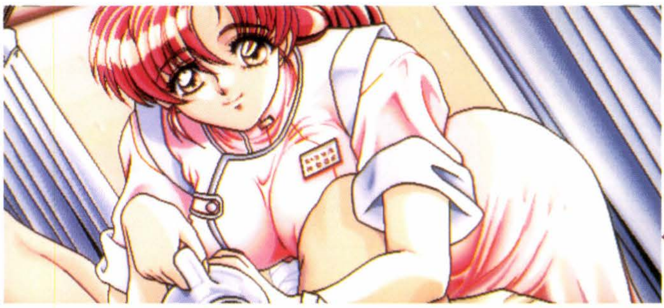
▲院長の作治。この人の死が全ての始まり…⁉



◀事故で足を骨折した琢磨呂。彼は入院先の病院で、院長夫人の亜希子から、作治の死亡事件についての調査を依頼される



▶看護婦たちのこ～んな姿を楽しみながらも調査は進められていく



▲琢磨呂の世話をする看護婦。彼女たちも、事件と何らかの関係があるんだろうか？

マルチに進むストーリー。エンディングは全10種類以上!!

このゲームの基本システムは、AVGではオーソドックスな「コマンド選択」方式と呼ばれるもの。

プレイヤーは、主人公の視点で物語を進めてゆく。そして、現在地とは異なる場所へ移動しようとした際の目的地や、他の人物との会話時の質問や応答のパターンが、何種類かの選択肢として表示され、その中から任意の１つを選ぶことで、ゲームが進んでいくのだ。しかし、これだけなら従来のソフトとほとんど変わるところはない。

ところが、このゲームでは「マルチストーリー」の採用によって、コマンド選択の持つ意味あいが、これまでのAVGの場合より、さらに重要なものとなってくるのだ。つまり、選択した行動や言葉によって、ストーリーそのものが分岐してしまうのだ。

たとえば、ある女のコと「会う」「会わない」を決める選択肢が存在した場合、そのどちらを選択したかで、以降の女のコとの関係が全く変わることもあり得るのだ。

しかも、分岐した関係が、その先でさらに分岐をし、複雑に作用しあい、物語は幾重もの複層構造を示してくる。極端にいうならば、選択肢の数だけの、異なる未来が主人公を待っているというワケ。

その結果、物語の結末も当然、複数存在する。病院を追い出されたり、命を落とすことになったり、悲しいものから、見事に事件を解決して迎えるハッピーエンディングまで、その数は10種類以上も。

このソフトは、異なる道筋、異なる結末を求めて何度でも遊べる、まさに驚異のAVGなのだ!!



▲ゲームの基本画面。選択肢は、事前に入手した情報によって変化する場合もあるぞ



▲エンディングの中には、こんなものも。無惨に白骨と化した死体は、琢磨呂の成れの果て？



▲女のコによっては、バッドエンディングへのルートを選ばないとエッチできないことも……



▲不幸な結末を迎えてしまった人は、ヒントコーナーを読んで、再チャレンジ！

●Windows95・98対応マシーン
(CD−ROM／１枚)
日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境
CPU：Pentium75MHz以上
必要メモリー：16MB以上
CD−ROMドライブ：推奨４倍速以上
640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード
(DirectXに対応していること)
PCM音声再生可能な音源カード
(DirectXに対応していること)
Win95・98で動作可能なマウス
HDD：空き容量１MB以上

価格　7,800円

犯人は必ずこの中に…？　目に見えぬ陰謀と怨恨が人々を結ぶ

事件が起きた場所も病院なら、その事件の調査にあたる主人公の琢磨呂も、足を骨折して入院している身のうえ。そのため、ゲーム冒頭を除き、ストーリーが展開される主な舞台は、病院の敷地内に限定される。当然、登場する人物も、看護婦や患者といった病院関係者か、何らかの目的をもって病院を訪れた人たちがほとんど。

しかし、院長の死の真相を知る者がこの中に必ずいる。できるだけ早い段階で全ての人間と会い、状況を確認しよう。推理の第1歩は、人物関係の把握から始まると言っても過言ではないのだから…。

海原 琢磨呂



主人公。探偵稼業の32歳。入院中の患者であるが、院長の怪死にまつわる謎へと挑む。

野々村 作治



野々村病院の院長。ハゲで脂ぎったオヤジ。自殺か他殺か？　毒物による死を遂げる。

野々村 亜希子



作治の妻。28歳。琢磨呂に作治の死に関する真相究明を依頼。独得な雰囲気を持つ…。

牧野 梨恵



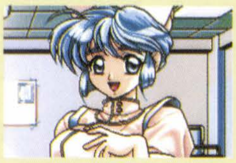
23歳の看護婦。普段は明るいが、別人のように暗い時もある。彼女にはある秘密が…。

野際 美保



少しヤンキー入った看護婦。22歳。言葉づかいは乱暴だけど本当はやさしい心の持ち主。

間宮 千里



看護婦。童顔ながら、目を見張るような巨乳の19歳。明るく無邪気な性格。しかし…。

［野々村病院関係者］

藤木 栄作



亜希子に仕える初老の執事。彼女の行くところには、まるで影のようにつき従っている。

漆原 譲治



19歳。琢磨呂と相部屋の患者。間の抜けたところがあるヤンキー。千里に惚れている。

樹 桃子



車イスに乗った18歳の入院患者。外見同様に言動もかなり幼い。普段は非常に無口…。

島木 加奈



桃子の同級生。18歳。桃子の見舞いのため病院を訪れる。琢磨呂とよく廊下でぶつかる。

［琢磨呂の知人］

御子柴 太郎



42歳。琢磨呂の探偵事務所が入っていたビルのオーナー。なんと、美保に惚れている。

川崎 勉造



琢磨呂の知り合いで、彼に調査の協力をさせられる、写真雑誌「ＡＳＡ1000」の記者。

［西条探偵事務所］

西条 貴文



西条探偵事務所の主任。主人公のライバルとなる探偵。キザったらしいボンボンだ。

伊藤 涼子



西条探偵事務所に所属している女探偵。琢磨呂が入院する、きっかけとなった相手…。

調査期間は5日

複数のエンディングが存在する、このゲーム。実際に、どの結末を迎えるかによって、琢磨呂の行動する日数にはかなりの違いが生じる。しかし、バッドエンドを全部チェックするのに燃えているとか、特別な理由がある人じゃない限り、最も長く続くハッピーエンドへと向かう道を選びたいはずだよね。

その場合、琢磨呂が正式に院長夫人の亜希子から事件解明の依頼を受けて、本格的に調査を開始する日から、見事に全ての謎を解き明かす日まで、トータル5日間。

ここからは、その過程を日にち別に5つに分けて、ストーリーの大まかな流れを紹介していこう。

その日ごとに起きる、重要な分岐に関するちょっとしたヒントや、女のコとのHシーンなど、攻略的な要素も盛りこんでいるので、プレイする時の参考にもしてみてね。

1st DAY　琢磨呂にたくされた謎。天才的頭脳の、始動の時が来た…

野々村病院に入院した琢磨呂は、最近、院長が謎の死を遂げたことを知る。興味を持った彼は看護婦たちから聞きこみをするなど、勝手に調査を開始。そんな彼に院長夫人からある話がくる。それは事件調査の正式な依頼だった……。



▲琢磨呂の強引な聞きこみの犠牲となった看護婦の美保。非協力的な態度をとったため、さんざんな目に…





◀梨恵は、入院した琢磨呂が最初に出会う看護婦。まさに白衣の天使といった感じだ…

POINT



トイレへ行った帰りに廊下で出くわす、車イスの少女、桃子。彼女に会っているかどうかが、後で非常に重要となる。ちなみに、この日、彼女に会えなかった人は、すでにハッピーエンドへの道は閉ざされたことに…!?

2nd DAY

地道な聞きこみで事態は進展。昼も夜も、休息はないのだ…

手がかりを求めて病院内を歩き回るうち、琢磨呂は屋上である物を発見する。それは丸められたタバコの空き箱。しかも、その中には女性の筆跡とわかるメモが、はさまれたままになっていたのだ。

この新たな手がかりを元に、看護婦たちから聞きこみを始める琢磨呂。すると、梨恵の態度が明らかにおかしい。タバコを目にしたとたん、彼女は話を打ち切ると、足早に立ち去っていく。どうやら、梨恵が関係していることは間違いない。真相に1歩近づいたようだ。

そしてその夜、病室で眠っていた琢磨呂は、梨恵に呼び起こされる。話したいことがあるから空いている208号室へ、来てほしいと言う。そこで聞かされる話とは……。

犯人の手がかりを発見!!





▲何かとジャマする涼子は、こうやって撃退！



▲深刻な表情を浮かべ、深夜にやってきた梨恵





どっちを選ぶ？

梨恵と2人きりの208号室で、院長室へ急ぐ美保を見かける琢磨呂。この時、梨恵と美保のどちらを優先するかで、見られるHシーンが変わってくる。しかし、どちらを選んだとしてもハッピーエンドへ進むことは可能。さて、どっちを選ぶ…？

3rd DAY

確実に増える、新たなる証拠。推理の方向性に大きな変化が

今日も聞きこみに行こうとした琢磨呂は、亜希子からわたされた病院施設のカギが手元から失われていることに気づく。どこかに落としてしまったか、それとも誰かに盗まれてしまったのだろうか？

カギを探しに、改めて病室を出たとたん、あわてた様子の加奈と激突。どうやら、桃子が病室で倒れたらしい。加奈に導かれ、意識を失い倒れこんだ桃子を、ベッドに抱き上げる琢磨呂。すぐに桃子も気づき、美保もかけつけてきた。

ひと安心し、病室を去ろうとした琢磨呂を、美保が呼び止める。今まで彼を避けようとしていたはずの彼女。どんな心情の変化か、今日の深夜、会って話をしたいというのだ。そこで、昨夜も利用した208号室で会う約束をかわす。

その後、調査にひと区切りをつけ自分の病室にもどると、記者の勉造が情報を持って現れた。1つは院長に関して、もう1つは……。



▲金で人を操ろうとするようなバカには、態度で示してやるのが一番！



▶桃子が倒れたことを聞いたら、何をさておいても彼女の病室へ



▲人事不省で、病室の床に倒れこんだ桃子。やさしく彼女をベッドにもどしてあげよう

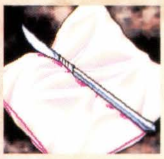


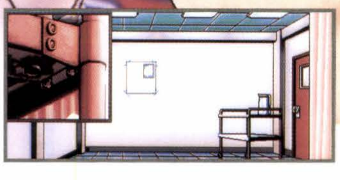


◀昨夜の梨恵に引き続き、今夜は美保と。これでは足も治らない!?

▶足を気づかい、はずかしがりながらも、上になってくれる美保…

▼美保からわたされたメス。そして部屋に設置された盗聴器。これも手がかりか…







◀麻薬の噂、××の両親の事故と、思いもよらない情報が……

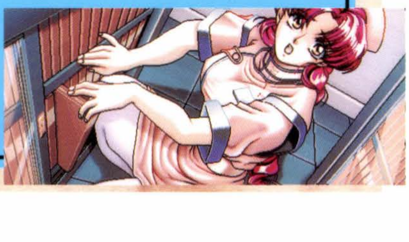


▲屋上で1人、物思いにふける涼子だったがこんなことされたら悩みもふっとぶ

POINT

大きなポイントは2つ。加奈から桃子が倒れたと聞かされた時に、彼女の病室まで行くことと、深夜、美保と208号室で会う前に、ロビーで見かけた梨恵を追って資料室へ行くことだ。この2つは事件の真相に迫る重要な手がかりとなっている。もし、どちらか1つでも欠けた場合は、謎は解けずじまい。バッドエンドを目指す人以外は要チェック！



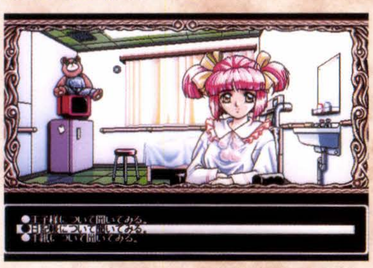


4th DAY 急速に進む、琢磨呂の推理…。やがて状況は急転回を見せる

これまでの調査で、事件の真相が、おぼろげながら見えてきた琢磨呂は、関係者への聞きこみを執拗にくり返す。より事態をはっきりさせるための行動だったのだが、このことが、彼の頭に引っかかっている「ある物」をさらに強く認識させる結果となってしまう。それは「○○の日記」……。琢磨呂には、彼女のようなコが事件に関わっているとは思えないのだが…。

いったん病室にもどった琢磨呂は、訪れた涼子と事件現場である休憩室にふたたび足を踏み入れる。そこで彼が発見したのは、ベッドの下に隠された地下病室への入口。

さらに中へと進む琢磨呂と涼子は、白衣を身につけた男性の死体と遭遇する。そして、その奥には縛りあげられた姿の××が……。



▲「○○の日記」はすでに捨てられていた！



▲休憩室のベッドの下を探る涼子。そこに…



◀ベッドの下に隠されていたのは、戦時中に使用されていた、地下病室への入口だった。この中で、琢磨呂が見たものは……



▲退職したはずの医師が、変わり果てた姿で……



▲きつく緊縛された姿。なぜ、こんなところに!?



▲相談を持ちかけてくる千里…



▲千里は、208号室に着いたとたん泣きじゃくる

迫る千里と…



▲迫ってきた千里を、思い切り受けとめる琢磨呂。やっぱり男ならそうでなくちゃいけない



▲ハデに顔全体で受けとめる千里。誰に教えてもらったのか、彼女は最後は必ずこうするものだと思ってたらしい…

POINT

真実を知るカギとなる「○○の日記」。入手するためには、ゴミ集積所がどこにあるかを聞いておく必要がある。





◀▲桃子の部屋を訪れた後で、ナースセンターへ行くとゴミ集積所の位置を教えてもらえる。急いで向かうとそこには加奈が…

5th DAY ストーリーは、ついに終局へ。そして、そこに待つものは!?

ゴミ集積所で、事件のカギを握る「○○の日記」を、涼子と探す琢磨呂。その目前に西条が登場。事件の謎は全て解けたので、関係者の前で発表するというのだ。

そして、院長室では謎の中心に近い3人が待っていた。しかし、次の瞬間に起きたのは、解明どころか、琢磨呂の想像さえ超えた出来事だった。引き裂くような悲鳴とともに、息を引き取る△△△…。

しかし、その衝撃的な死も事件の終結を告げるものではなかった。いまだ明らかにならない、隠された真相とは……。そして、真の犯人は一体、誰なのだろうか……？



▲みんなを前に得意気に話し始める西条



▲真実に肉薄した琢磨呂に、危機が迫る



◀警官隊が院長室に突入した瞬間、悲劇が起こる。彼女の死の原因は憎しみなのか、それとも……



▲琢磨呂は梨恵たちに犯人がわかったと宣言

院長殺害の真犯人は…

もっと『野々村』を楽しみたい人々へ

この作品は、SEGAサターンにも移植され、大ヒットを記録している。ここでは、そのサターン版をちょっと紹介しよう。

これは、エルフが初めて発売したコンシューマー用のゲーム。内容やシステムの部分は、パソコン版とほぼ同様になっているが、グラフィックには若干の違いがあるのだ。中には、サターン版でしか見ることのできない場面も。やっぱり別バージョンがあればやりたくなるのが人情…。

パソコンで遊んだ人も、今度はサターン版に挑戦してみましょう!!





▲こちらも、やっぱり桃子の存在がカギ



▲美保のこんなシーンもバッチリだ…!?

セガサターン版



価格：**6,800**円（税抜）　●X指定



河原崎家の一族

淫靡な誘惑に心の闇が動き出す、デカダンスなAVG!?

●Windows95・98対応マシーン
(CD-ROM/1枚)
日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境
CPU:Pentium100MHz以上
(推奨:133MHz以上)
必要メモリー:16MB以上
(推奨:32MB以上)
CD-ROMドライブ:4倍速以上
640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード
(DirectXに対応していること)
PCM音声再生可能な音源カード
(DirectXに対応していること)
Win95・98で動作可能なマウス
HDD:空き容量30MB以上

価格　7,800円

古い洋館の中で、悦楽と狂気に満ちた日々が始まる



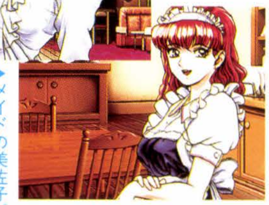
この作品は、行動の選択によって物語の展開が分岐し、その結末も複数存在する、マルチストーリー型のAVG。物語の舞台は、広大な敷地の中に建てられた河原崎家の洋館。その屋敷に住みこみで働くこととなった主人公、六郎。そこで、彼は住人たちの異常な日常を目の当たりにするものの、やがて自分も取りこまれて……。独特の陰影を持つ物語が、あなたの心の中の隠された扉を開く。

ひと夏の住みこみ使用人

六郎は平凡な大学生。高額な報酬に引かれた彼は、夏休みの間、河原崎家で住みこみの使用人として働くことになった。しかし、そこに待っていたのはキツイ仕事と、一族の人間から、メイドや運転手にいたるまで、妖しげな雰囲気を持った人々。普通そうなのは、次女の麗とメイドの美佐子ぐらい…。



◀威圧的な態度で使用人たちに接する、夫人の京子



▶メイドの美佐子。仕事がきつくてもこのコと一緒に働けるならいいか…

頽廃の屋敷で日夜くり広げられる嗜虐の狂宴



◀部屋を訪ねてきたみいな。さちこに命令されて、あることを頼みに…

河原崎家に住み始めた六郎が、屋敷の中で目にしたのは、住人たちのくり広げる異様な性の営み。縛りあげられ歓喜の声をもらす妖艶な夫人。長男の俊介に、メイドの制服姿のまま責められる亜栗栖。そして、長女のさちこがその友人みいなに与える恥辱の数々……。

いくら金持ちのすることはわからないといっても、この一族の行動はあまりにも異常。何か隠された事情でもあるのだろうか?　それに、姿を見せない当主の泰三や、六郎が荷物を届けた先に、1人で住んでいる老人のことなど、屋敷の謎はその色を濃くするばかりだ。



▲もれ聞こえてきた声をたどると、恥態をさらす京子が



▲俊介の部屋で見つけた古い写真。一族を写した物らしいが何か変だ



▶この怪しげな老人は、河原崎家とどう関係しているのか

そして深まる一族の謎

河原崎家の秘密が明らかになる日は…?

屋敷での生活に慣れてきた六郎は、まるで、それに合わせたかのように、住人たちの性宴の中へと巻きこまれていく。そしてある夜、彼は縛られ自由を失った姿の香織を、欲望のおもむくままに凌辱してしまう。そして、全てが終わった時、六郎の前に現れた京子と南原の2人は「オレたちの仲間になれ」と迫ってくる。

この言葉は、一体どういう意味なのだろうか?　そして六郎はどうすればいいのか…。──と、このような感じで、ゲーム中盤あたりまでの、ストーリーは進んで行く。

ちなみに、これはハッピーエンドに向かう物語の流れの1つを例にとって紹介したものだから、分岐によっては、ストーリーの内容が微妙に違ったり、別の展開になる場合も、もちろんある。

河原崎家の秘密に触れた六郎が、これからどんな運命をたどるかは、キミの選択ひとつにかかっている。



▲河原崎家の秘密とは、いったい…?



▲これから先、こんな展開もありうる



▲南原は六郎に、仲間になれと迫るが

六郎に未来はあるのか?

選択が左右する運命の分岐…!!

複雑に分岐をくり返すシナリオに、数多くの結末。このマルチストーリーのシステムと、分岐に関するポイントの何点かをここでは解説しておこう。

このゲームのシステムの根幹をなしているのは、ストーリーの要所要所で現れるコマンドの選択。

この選択肢により物語は分岐し、違う様相を呈していく。中には、選択後、一見他の物語と変わらぬまま、ある程度ストーリーが進んでから、特定のポイントで突然、影響が表れるといった分岐もある。

また、分岐で物語の展開が変われば、当然、それにともないイベントにも変化が生じる。どこで分岐したかによって、Hができなくなる女のコや、新たにHできたりするコも出てくる。加えて、同じ女性とのHシーンでも、見られる画面が違ってくる場合もあるのだ。

つまり、このゲームは何度もプレイしないと、全部のCGを見ることが、不可能となっているのだ。場合によっては、全エンディングに到達しながらも、見てない画面があるということすら生じる。

1回のプレイに、それほど長い時間はかからないので、自分がどの選択肢を選んだか、確実に記録し、プレイを重ねていこう。ゲーム中に存在する全てのルートを解明し、全エンディングに到達するまで、ぜひ挑戦を続けてほしい。



分岐一例

物語分岐の仕方を簡単に図解すると下のようになる。提示された選択肢が2つなら、そこからストーリーは2つに分かれて、まったく違う展開を見せていく。



庭の掃除をする



◀こちらは、納屋の中で見る美佐子のパンチラ姿

窓の掃除をする



◀こちらでは、窓をふく美佐子の姿を下から……

if あの時こうしていたら…

全19種類ものエンディングが待っている

プレイヤーが遭遇するエンディングの数は、全部で19種類もある。ハッピーエンドも複数用意されているが、やはり、その多くは主人公に過酷な運命がもたらされるというもの。でもその中にも、これはこれでオイシイなんて思えるやつも。これらを1つ残らず見るのは、はっきり言ってかなり大変。しかし、だからこそおもしろいし、がんばり甲斐があるというものだ。



◀エンディングの1つ、激しく燃え上がる河原崎家…



▶その火事の模様が書かれた新聞。その内容は……!?



◀下をのぞきこむ南原たち3人。その視線の先にいるのは六郎か？どういった結末を迎えたのか……

めくるめく宴の幕はまた開かれる…？

広がる官能画面

イベントが始まると、表示されるCGが横スクロールのものになる。もちろん、アイコンを使って動かすことも、止めることも自由自在。フレーム内に収められている部分が変わると、受ける印象もかなり違う。これでHシーンの楽しみも倍増だ!?

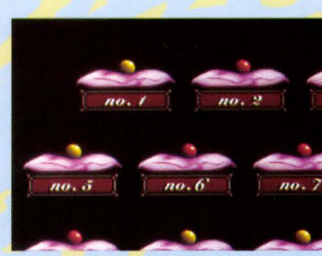


Scroll!!

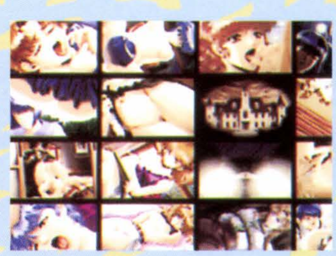


CHECK!! すべてのイベントを堪能せよ

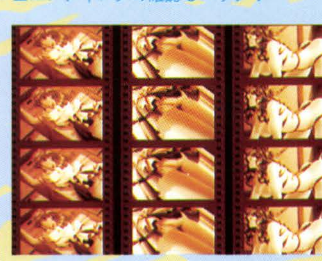
どんなモノでもいいから、1度エンディングまで行くと、ゲーム開始時のメニュー中に、自分の見たエンディング、画面、イベントを回想できるモードが追加される。まだ見ていないものは、空きスペースとして表示されるから、ゲームの達成度をチェックするのにも役に立つぞ！



▲エンディングの確認もバッチリ



▲好きなCGを選んで見られるゾ



▲イベントの回想は、テキスト入り

うたかたの煉獄でかいま見た女たち





▲六郎の胸にすがりつく美佐子。たとえ何があっても、ずっと彼女と一緒に……

▶やわらかな指使いで、やさしく導かれたその先には

Lovely

▲可憐な彼女の、こんな緊縛姿を見る日が来るとは…

古手川美佐子

20歳になるメイド。1ヶ月前から河原崎家で働き始めている。新人の六郎の世話を何かとみてくれる、やさしく可憐な女のコ。六郎は彼女に次第にひかれていく自分に気づく。また、さちことの会話から察するに、彼女はいまだ処女らしい。

河原崎京子

河原崎家の当主たる河原崎泰三の妻。見ための豪奢で落ちついた印象とは異なり、まだ26歳と実際の年齢は若い。さらに、長女と次女の年齢から考えてみても、彼女は後妻なのかもしれない。まるで、全身からフェロモンを香りたたせているような女性だ。





▲まるで犬のように責めたてられながらも、口からは悦びの声がもれる

▶束ねあげられた髪と、薄く透けた肌がなまめかしい

▲魅惑の指づかいと仕草で、絶妙の技巧を見せつける…

Sensual





▶うわ目づかいで、こちらの反応を確認しながら胸を…

◀普通の女のコだと思っていたのに、どうしていきなり大胆に…!?

▶部屋に呼ばれて行くと待っていたのは、この姿

Cute

河原崎　麗

河原崎家の次女。17歳。他の家族が、アクの強い性格と雰囲気を持っているのにくらべると、ごく普通のかわいい女のコといった感じだ。六郎に興味を持ったのか、かなり好意的に接してくれる。でも、それが災いして、大変な目にあう…。

安藤香織

麗の家庭教師として河原崎家に出入りしている、21歳の現役の女子大生。その物腰や服装などから見ても、かなりのお嬢さんだと思われる。しかし、六郎にムリヤリ迫り、激しくHをするシーンなどは、その淫乱な姿と、いつもの清楚なイメージとのギャップが大きく、なかなか衝撃的。





▶普段の清楚な姿はどこへ。自分から両脚を開いて……

▲スーツに隠されていた胸は、手に収まらないほど…

◀縛られ、端正な顔に浮かんだ羞恥の表情がたまらない

Noble

倉田亜栗栖



まだ19歳だが、河原崎家の使用人の中ではいちばん昔から働いている。メガネをかけた、見るからに性格の暗そうなメイド。俊介にいじめられていることが多い。そのオドオドと伏し目がちにしゃべる姿は、人の嗜虐的な欲望に大いに火をつけるはずだ。メガネで、メイドで、Mっぽい女性。胸にグッとくる人は多いかも…!?



▶俊介に後ろから責められる姿。彼女にとっては至福の瞬間か…？

◀気を失った亜栗栖に、つい…。そんなつもりはなかったはずなのに



▲さえぎるもののないスカートの中には、彼女の……



▲さちこが、男に奉仕をするような行為にでるとは驚き



◀オトコには興味がないはずなのに、バスルームの中へ入ってきて……!?





河原崎さちこ

河原崎家の長女で、18歳。性格は冷淡の一言。完全無欠のサディストで、しかも興味の対象はもっぱら女性のみ。同じ学校に通う、みいなを恰好のオモチャにしている。

▲トイレで見せる器用（？）な一面…

朝倉みいな

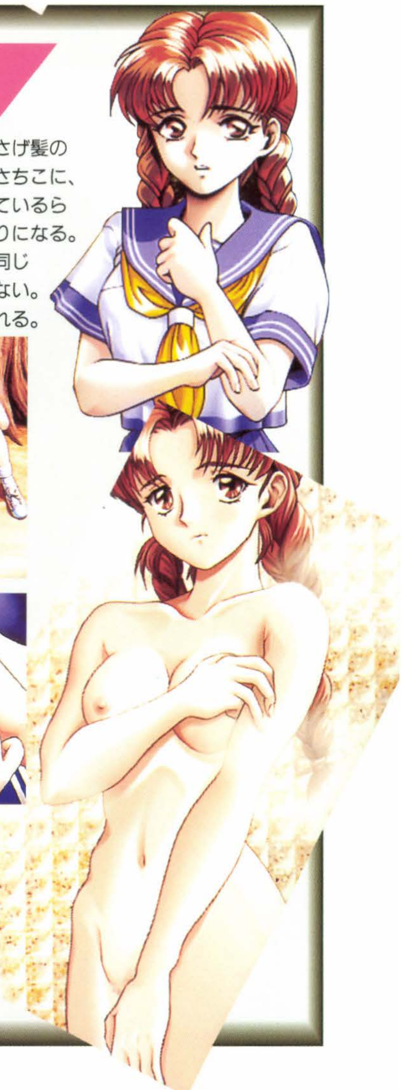
18歳。さちこのクラスメート。おさげ髪の似合う、おとなしい感じの女のコ。さちこに、人には言えないような秘密を握られているらしく、どんなことでも彼女の言いなりになる。単に気が弱いだけでなく、亜栗栖と同じく、彼女もMの気があるのかもしれない。命じられて、六郎の元にも何度か訪れる。



▶林の中、さちこの眼前で排泄することを要求され、限界に達した彼女の股間からは…



▲目に涙を浮かべながらも、指と唇と舌を駆使する姿に…



▶湯気にかすむ身体からはまだまだ幼さが感じられる

倒錯する男たち

登場するのは女性だけではない。それにしてもこの男性たち、数は少ないが、全員がクセのあるヤツばかり。とくに性的な倒錯ぶりは、かなりキテるものがある。しかし、彼らを侮ってはダメ。一族の秘密を、そして主人公の運命を握っているのは、実は彼らなのだから…。

謎の老人



▲屋敷から離れた家に1人で住んでいる。すべての秘密を知る人間

南原正明



▲河原崎家に雇われている運転手。見るからにうさんくさい男である

河原崎俊介



▲河原崎家の長男。亜栗栖が大のお気に入りで、いつも虐げている

YU-NO
【ユーノ】

この世の果てで恋を唄う少女

並列世界という、時間軸を同じくした別次元の冒険譚!?

●PC－9800シリーズ
（HD専用　5HD・3.5HD／ディスク15枚）
（CD－ROM／1枚）
VM21以降（要640K、アナログディスプレイ、ハードディスク、バスマウス）

価格　9,800円

同じ場所、同じ時間。しかしそこは別の世界…!?



誰もが一度は考える「もしもあの時～だったら…」という「ｉｆ」の世界。『YU－NO』は、その「ｉｆ」の世界を舞台にくり広げられるマルチエンディングAVGだ。「A.D.M.S」と呼ばれる独自のシステムで過去を再体験し、以前と違う行動を取って未知の世界を切り開く。その結果できあがったパラレルワールドは、キミをさらなる冒険に導いていくぞ!!

GAME STORY

運命の女神は剣ノ岬に降りてくる!



▶夜の10時に剣ノ岬へ行くと、そこには裸の女性が!?

考古学者の父、有馬広大の死によって、主人公は荒んだ生活を送るようになった。ずっと続けてきた剣道部を辞め、授業もサボリがちに。しかし、傷ついた心も少しは癒され、落ち着きを取りもどし始めたある日のこと……。

なんと死んだはずの広大から、奇妙な物体と手紙が送られてきたのだ。しかも、そこには今夜10時に剣ノ岬に来るよう指示が!?　父親の生存に驚愕する主人公は、その真偽を確かめるべく岬へと急ぐ。

剣ノ岬にやってきた主人公はそこで、地面に倒れていた女性が透けるように消えてしまうのを目撃。さらに、突然現れた境町学園の学長、龍蔵寺幸三に、父から送られてきた奇妙な物体をよこせと拳銃を突きつけられてしまう。信じられない光景を前に、混乱する主人公。しかし、その時起こった謎の地鳴りで意識を失ってしまい……。

主人公が目覚めると、そこは何事もなかったような剣ノ岬だった。フッと脳裏によぎる「並列世界」という父親の言葉。そして自分の今いるこの世界が、それと知った時、主人公はこの謎を解くための冒険へと旅立って行くのだ!!



▲倒れている女性をすぐさま助け起こす。すると、彼女はなんと主人公に口づけを……!?



▶結婚半年で未亡人となった義母の亜由美。気丈にふるまってはいるが……



▲夫の死の悲しみを仕事で紛らわす亜由美の姿が、主人公には痛々しく見える





▲▶拳銃を向ける龍蔵寺。そして、その時突如として現れた同級生の神奈。なぜ2人がここに!?　そう思った瞬間、謎の地鳴りとともに主人公は意識を失う

OPENING DEMO

過ぎし日の父の姿…。すべてはここから始まった!?

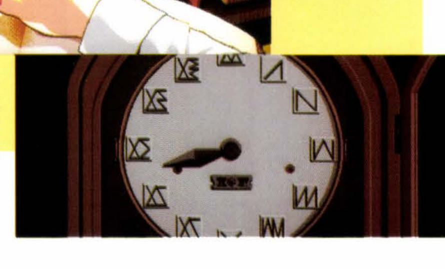
オープニング・デモには主人公の父、有馬広大の「ある夜の出来事」が映し出されている。実は、ここには、本編を解く上で必要なあるヒントが隠されているのだ。

そのヒントというのは、デモの中で、父親が拾っていたきれいな玉。これは本編では「宝玉」と呼ばれているアイテムで、これを全て集めることが『YU－NO』の目的の1つでもあるのだ。その宝玉を父親はどこにしまったのか？　それは、このデモを見ないとわからないようになっているぞ。つまり、このデモを見ないことには、本編の攻略がおぼつかないのだ。

もし、どうしても宝玉が見つからない時には、このデモを思い出してみよう。道は開けるはずだ!!



◀この親父の手記を入手できれば、これから起こる出来事の答があるかもしれないのだが……



▶柱時計は決められた順番でスイッチを押さなければ開かない。その順番はデモを見て確認!!

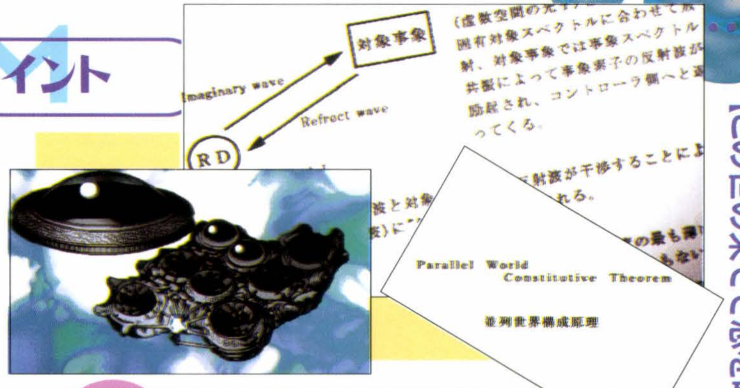
GAME SYSTEM

「A.D.M.S」の3つの重要チェックポイント

『YU−NO』の世界では、主人公は「ｉｆ」の世界を旅していく。つまり「もしあの時〜だったら…」という、現実にはできなかった願望の世界を実際に体験するのだ。

これは「A.D.M.S」というシステムを使うことで可能となるが、このシステムを理解しているのと、いないのとでは、ゲームの楽しさがまったく変わってくるぞ。

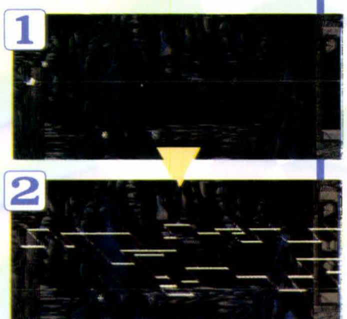
そこで、より楽しく、より効率よくプレイするために、特に重要と思われるポイントを3つほど挙げてみた。これらをしっかりと押さえれば『YU−NO』の世界はさらにおもしろくなるはずだ!!



CHECK 1 「A.D.M.S」を使いこなして次元旅行!!

『YU−NO』の世界では「ｉｆ」の世界を「並列世界」と呼ぶ。そして、その並列世界をわかりやすく表示してくれるシステム、それがAuto Diverge Mapping System、略して「A.D.M.S」なのだ。

ゲーム開始直後、「A.D.M.S」には写真①のようになにも描かれていない。しかし、ストーリーを進めると、写真②のように、自分が以前通った「道」を示すマップが表示されていくぞ。この「道」は物語の進行状況を表していて、プレイヤーはこの表示を確認しながら、新たなルートへと旅していくのだ。この「A.D.M.S」を使いこなし、完全なマップを作り上げよう!



CHECK 2 「A.D.M.S」と「宝玉」。2つの微妙な関係

『YU−NO』の世界で最重要アイテムが「宝玉」。これは主人公が旅する並列世界で、一時的なセーブを可能としてくれるものだ。

たとえば「A.D.M.S」の並列世界のマップを見て、以降の展開が2方向に分岐すると気づく。この場合、ここで宝玉を使って一時的にセーブをしておけば、もし片方のルートで物語につまっても、先ほどセーブした場所にもどって別ルートを進めるのだ。

ただし、宝玉1つにつきセーブも1回のみ。そこで、効率よくプレイするには未回収の宝玉をいち早く入手する必要がある。「A.D.M.S」には未回収の宝玉の位置も表示されているので、その場所に近づくよう物語を進めていこう。

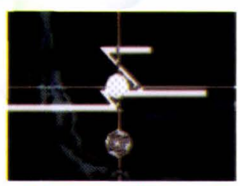

◀スタート時に持っている宝玉の数は2つだけ…

CHECK 3 攻略のカギは「分岐」と「合流」にあり!

並列世界を旅していくためには、「分岐」と「合流」を理解しなくてはならない。なぜなら、さまざまな「ｉｆ」で作られていく『YU−NO』は、分岐や合流によって並列世界が形成されているからだ。

たとえば右側の写真を見てほしい。現在「街」にいる主人公は、この時点で、写真①の「公園」方向と、写真②の喫茶店「イヴニング」方向、2つの方向に分岐できる。主人公がどちらの分岐を進むかによって、ストーリーはまったく違うモノになる場合も……。

さらに説明すると、分岐にはそれぞれにタイプがあり、移動する場所で分岐するものや、アイテムを使うことで分岐するもの。さらに選択肢を選ぶことで分岐するものなど多様。ゲーム中、画面右下にあるクリスタルが点滅し、チャイムが鳴った場合、そこは分岐ポイント。今までのストーリーの流れを再検証し、自分がどの方面に進みたいかを考えた上で分岐方向を選んでいこう。さもないと、思わぬ方向に進んでしまい、取り返しのつかないことになるのだ!


▲ここの分岐の説明が右の写真。上に行くと写真②、下に行くと写真①にストーリーは進む。ちなみに、分岐の前は宝玉セーブも忘れずに!







STORY SEQUENCE

「YU-NO」の世界はこう進む!!


▶並列世界の攻略後に始まる新展開のストーリー。画面右下には宝玉などの表示がなくなり、今までとは異なる雰囲気で、物語が進む

まず最初は、プロローグで見た「親父の手紙」にあるように「宝玉を8つ集める」ことが主目的となる。しかし、これらは並列世界のさまざまな場所に散在していて、その全てを集めるには並列世界を1つずつ制覇する必要がある。

もちろん「A.D.M.S」のマップを見ると、未回収の宝玉の位置が表示されているので簡単そうに思えるが、主人公がその「場所」に行かないと手に入らない上、どの分岐が宝玉のある位置に通じているのかは不明だ。そこで、ひとまず宝玉集めという目的を置き、並列世界で起こる多くのイベントをクリアすることに。そうすれば、おのずと宝玉も集まるはずだ。

そして、並列世界を踏破し、宝玉を全て入手したら、親父の手紙の指示どおり剣ノ岬へ移動。そこでは新たな目的が提示されるはず。

ちなみに、新たな目的とは新たなストーリーでもあって、実はここから始まる物語こそが、並列世界で起きた全ての謎を明らかにしていく「謎解き」編となるのだ!


▲宝玉集めは並列世界の攻略でもある


▶システムも分岐型から一本道のコマンド選択に

次元旅行ダイジェスト!!【現世編】

[MEMORIES OF DIMENSION]

ここでは攻略のポイントとなる５人の女性を大紹介。彼女たちの行動を追えば、ストレートに攻略へとつながるはずだ。ちなみに、写真の説明文にある数字は、P.67のマップ内の数字と対応しているぞ。

片想いの先にある運命

元は学園の非常勤講師だった美月は、今では多忙な学長をサポートする専属の秘書。少しでも愛する彼のそばにいたい……。そんな想いが彼女を秘書にさせたのだ。

しかし、その想いをよそに、学長は何か別人のように変わってしまった。どこがどうというわけではないのだが、今までの彼ではないような……。そんな疑問を持ち始めた彼女は、主人公に相談を持ちかける。以前、おたがいを慰めあった主人公に……。



CHARACTER NAME

一条美月



◀No.①：昔の記憶が甦り、そして……。ふたたびくり返される情事



▶No.②：美月は弱々しげに主人公の手を取る



◀▼No.③：研究室で龍蔵寺が変わったと訴える美月。そのあと彼女は服を脱ぎ始め…!?

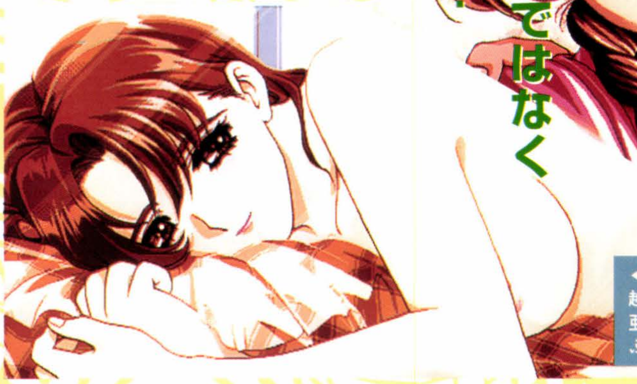
母としてではなく女として…



◀No.④：泥酔して帰宅。会社でツライことが…



▼No.⑤：そっと亜由美を抱きかかえる主人公のさりげないやさしさが、彼女には夫の広大と重なって見える



◀No.⑥：親子の関係を越え主人公と結ばれた亜由美は、女の幸せをふたたび手にいれる

結婚半年にして未亡人となった亜由美だが、彼女はいつも気丈にふるまっていた。大切な家族を守るため、そして夫の有馬広大が残した研究を完成させるために……。

けれど、それは単なる強がりで、心の奥底では、夫の死を慰めてほしい…、そんな思いがあったのかもしれない。亜由美の部下、豊富が仕掛けた姑息なワナにあっさりと引っかかってしまうのだ。主人公の忠告も聞かず、ついに窮地に陥った彼女の運命はいったい…!?



CHARACTER NAME

有馬亜由美

割りきれてしまう2人の関係



◀No.⑦：協同してジオ・テクニクス社に忍びこむには、まず身体を重ねあい、たがいを知り合うことが重要!?

人気の女性キャスターである香織は、その見かけからは想像がつかないほどの行動派であり現実主義者。テレビの中と外とで、まったくの別人のよう。そんな彼女が今、追いかけているのはジオ・テクニクス社をめぐる不正の数々。

彼女は、その目的のために、主人公さえも利用し始める。しかし、同時にそれは主人公にもあるモノの存在を知らせることになるのだ。父、広大の遺志を引き継ぎ亜由美が研究している「超念石」という極めて特殊な石の存在を……。



CHARACTER NAME

朝倉香織



▶No.⑧：香織の瞳は、主人公の心の迷いを見透かす…。彼女に弱みは見せられない。覚悟を決めろ!!



▲No.⑨：打てる手は全て打つ。それが彼女の信念。この隠し撮りもその１つ

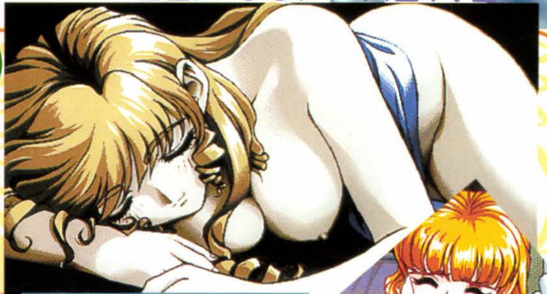
好きな人だから言えない言葉

普段はケンカばかりしているが、実は主人公のことが大好きな澪。しかし、以前主人公と美月がエッチしている場面を目撃して以来、どうしても主人公の前では素直になることができないでいる。

そんな彼女が今、夢中になっているのは、境町にある「三角山」の遺跡調査。大の歴史マニアである彼女は、たった１人でその謎に迫っているのだ。そしてついに、そこに隠された洞窟を発見した時、彼女は単身、その洞窟へと乗りこんでいく。しかしそれは、ある悲劇のきっかけとなってしまうのだ。



▲No.⑩：「キス……しない？」。自分の気持ちに素直になれた瞬間



▲No.⑫：ついに主人公と愛しあえた澪は、至福の思いで眠りにつく



▲No.⑪：大好きな人の背中はとても広く、そして温かい……



▲No.⑬：澪が大切にしているメモ帳を拾った主人公は、そのお礼として、彼女の「スマイル」を要求するのだ



CHARACTER NAME
島津澪

心をとざした少女の恋

大人はその行為を知った時、彼女を非難するだろう。身体を売る神奈の行為を……。しかし、両親のいない彼女が、たった１人で生きていくためには、他に選択の余地はなかったのかもしれない。

そんな神奈が転校してきて１ヶ月。クラスメートとなじめない彼女が、心を許し始めたのは主人公だった。自分の身体に手を出さない彼の中に、今まで出会った男たちとは違う何かを見つけるのだ。しかし、それはやさしさなどという言葉を越えた、もっと根本的なもの。自身さえも気づいていない、自分の出生にその答えがあるのだ。



▶No.⑭：台所に立つ神奈のうしろ姿に、亡き母の面影を見いだす…



CHARACTER NAME
波多乃神奈



▼No.⑮：子犬とたわむれる神奈の顔に笑みがこぼれている。あの笑顔を取りもどすには、いったいどうすれば!?



▲No.⑯：自分は汚れている。そう卑下する神奈だが、主人公にとっては最高にいとおしい女性

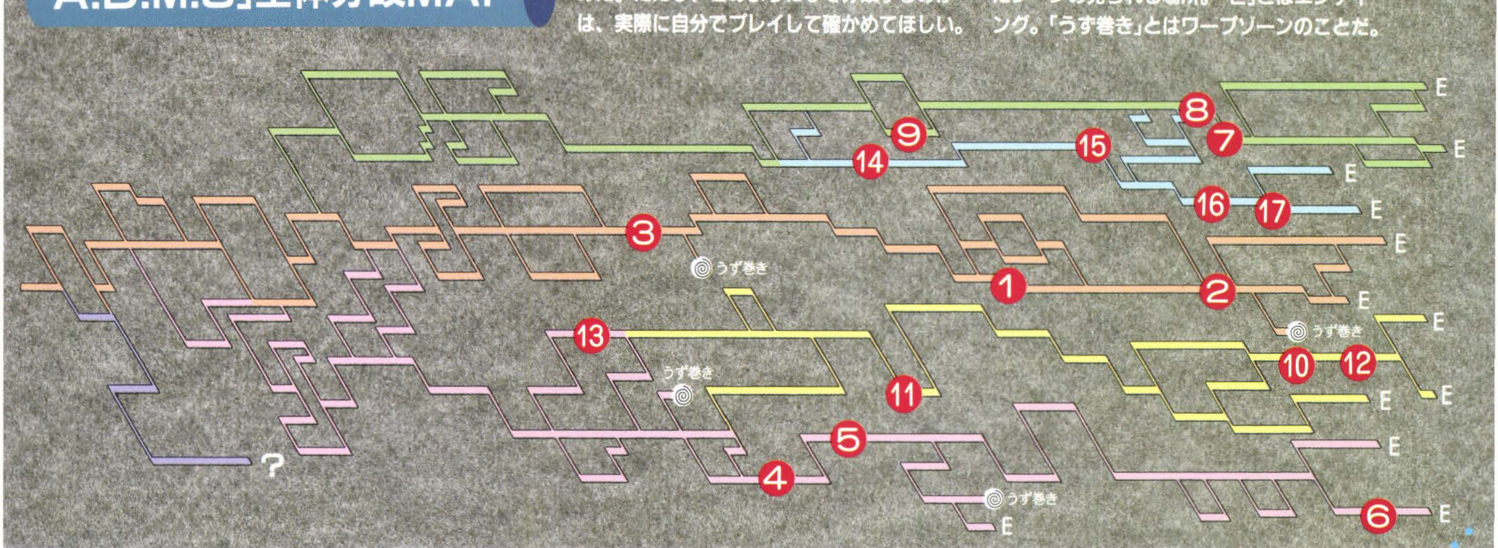


▶No.⑰：生涯でいちばんの幸せをかみしめている彼女はもうすぐ……!?

「A.D.M.S」全体分岐MAP

このマップは、並列世界の全分岐を示すものだ。ただし、どのようにして分岐するのかは、実際に自分でプレイして確かめてほしい。

また、マップの数字はこのページで紹介したシーンの見られる場所。「E」とはエンディング。「うず巻き」とはワープゾーンのことだ。



※並列世界という設定上、同じシーンが数字以外の場所で発生する場合もあります。

次元旅行ダイジェスト!! 【異世界編】

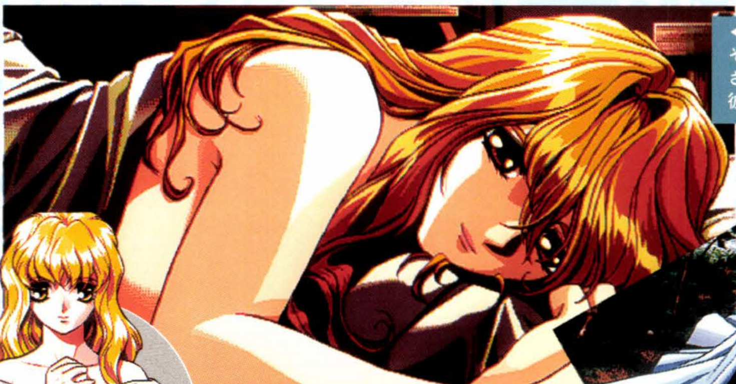
〔MEMORIES OF DIMENSION〕

並列世界を制覇すると、さらなる旅が待っている。それはデラ=グラントと呼ばれる異世界での冒険だ。そこでは『YU-NO』というタイトルが持つ意味も判明し、物語は佳境へと移っていくぞ!!

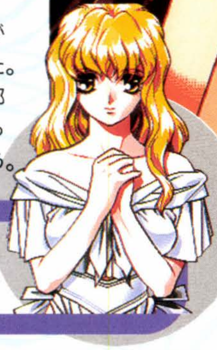
デラ=グラントの巫女、セーレス。彼女は巫女になることを拒み、たった1人で帝都から逃げ出してきた。そして、たどり着いたのがボーダーと呼ばれる最果ての地。

そこで主人公と出会ったセーレスは、彼とともにこの地で生き、そして母親となる。それは彼女が求めた、巫女以外の生き方だった。

しかし、この幸せな生活も帝都から来た近衛兵たちにより、たったの4年で終わりを告げてしまう。



◀愛する人がそばにいるとその笑顔もとびきりに……。ささやかなこの暮らしこそ、彼女が求めていた幸せ



CHARACTER NAME

セーレス

大切な人のそばにいつまでも…



▲異世界で出会った少女、セーレス。口のきけない彼女とのコミュニケーションは手話!?

運命に翻弄される小さな命



◀主人公とセーレスの間に生まれたユーノは、ほんの数年でぐんぐんと育ち……



▲オテンバではあるものの、明るくてやさしい心を持った女のコへと成長していくのだ

彼女の名前はユーノ。主人公とセーレスの間に生まれた女のコだ。この世界の子供がそうであるように、彼女は驚異的なスピードで成長し、ほんの数年で「赤ちゃん」から「少女」へと変わっていった……。

そんなある日のこと。帝都と呼ばれる場所よりやってきた近衛兵たちに暴行を受けた母親が、自殺するという事件が起きる。そして、彼らに復讐を誓う主人公とともに、ユーノは帝都へと旅立つのだ。

しかし、それは彼女を悲劇へと導く運命のワナだった。旅の途中で父親と離ればなれになったユーノは、近衛兵たちに捕まり、帝都へとつれ去られてしまうのだ。次なる巫女になる者として。



◀人々を救うことができるのなら……。彼女は巫女としての運命を受け入れる



◀心を失い巫女となったユーノは父親にその剣を向ける!?



CHARACTER NAME

ユーノ

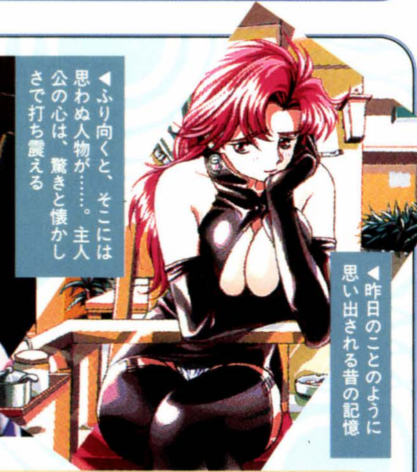
愛する人の仇をうつため次元監査官となった彼女は、犯人を追って数々の次元へと現れる。それはデラ=グラントしかり、境町しかり……。そう、主人公は境町で彼女に会っているのだ。それもごく親しく。その人の名は武田絵里子。主人公の担任だった女性だ。

そして、今もなお犯人を追い続ける彼女は、ついにデラ=グラントで犯人を追いつめる。神帝の城に犯人がいたのだ。はたして彼女は仇をうち、長い追跡の日々に終止符を打つことができるのか…!?

次元を超えて愛しき人の仇を撃つ







◀ふり向くと、そこには思わぬ人物が……。主人公の心は、驚きと懐かしさで打ち震える

◀昨日のことのように思い出される昔の記憶

CHARACTER NAME

エィッリィククワッドゥロッゥ







3つの顔を持つ女!?

実は彼女は3つの顔を持っている。校医、ボディコンギャル、次元監査官。しかし、その変装ぶりはイマイチ…!?

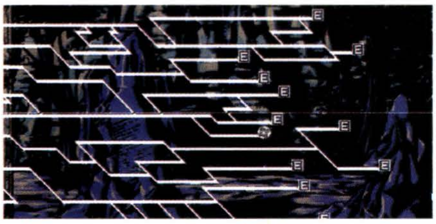
隠しイベントを探しだせ!!

1 マップに出ない真のエンディング!?

並列世界やデラ＝グラントの旅も終わり、もはや『YU－NO』はこれでおしまい……、と思いきや、実はまだまだ隠しイベントがあったのだ／ それは神奈と澪、そして亜由美の隠しエンディング。

しかも、これらは並列世界のマップには表示されないイベントで、いくら分岐を追って探しても見つからないぞ。

ここは、面倒がらずにもう一度、並列世界にチャレンジしてみよう。今までどおりにプレイを進めればその場所は必ず見つかるはずだ!!

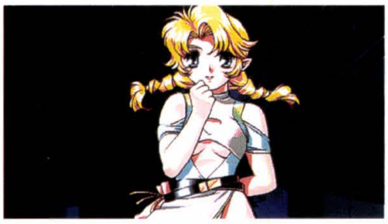

▲表示されてはいないが、この写真内のどこかに!?

2 音楽室の存在を知っていますか…!?

隠しエンディングと並び、実はもう１つ隠されたイベントがある。それは、ゲーム中に流れていたBGMなどの曲を聞くことができる音楽室モードのこと。しかもこれは、単にゲームをクリアすれば現れるものではなく並列世界のマップ達成率を１００％にすることで現れるイベントなのだ。

では、これは一体どこにあるのか？ そのヒントは「音楽室」という言葉そのものにある。この施設がある場所はアソコしかない!?

ちなみに、音楽室は音源ボードのないパソコンでは登場しない。できれば音源ボードのあるパソコンでゲームを楽しみたいところだ。


◀ユーノの他にも神奈や澪、セーレスなどが登場するぞ!!

「YU-NO」攻略ポイント指南

並列世界という今までのゲームにはない概念を持ちこんだ、この『YU－NO』は、思ったよりも難しいカモ……!? そこで、ついうっかりやってしまうミスなどを、再確認の意味で挙げてみた。どうしても先に進めないと困っている人は必見だ!!

1 忘れてませんか？ あの人たちを…

学校のホールにいる学生や、海岸にいる工事のオジサン。実は、彼らと会話をすることが物語の進展条件の場合があるのだ。簡単なだけに見落としがちなこの条件。できれば、こまめに彼らと話す習慣をつけておこう。



2 ハマッた時のオールクリック／

クリックしてもメッセージの内容に変化がない…。そんな場合があるかもしれない。しかし、それは単にクリックをし忘れている場所があるからだ。この場合、画面全体をくまなくクリック／ 物語は進展するはずだぞ。



3 重要ポイントに「宝玉」を!!

『YU－NO』では、使うとなくなるアイテムが存在する。しかし、そのアイテムを取りなおすために始めからやり直すのは愚の骨頂だ／ 効率よくゲームをするためにも、アイテムが手に入る場所には宝玉セーブをしておくべシ!! とは言っても、手持ちの宝玉の数によっては、難しいかもしれないけれど……。

サターン版「YU-NO」の見どころ

今までにない斬新なシステムで話題を呼んだ美少女AVG『YU－NO』。実はこのゲーム、パソコン版だけでなく、サターン用にも移植されて、現在発売中なのだ／

しかも、単なるプラットホームを変えるだけの移植では満足しないエルフは、サターン版を作るにあたり、アニメーションや音声など、いままで以上にゲームがおもしろくなるよう演出をちりばめながら、かつ元のシナリオを逸脱しないよう丁寧に作りこんでいるぞ。

さらに、パソコン版にない「並列世界の歩きかた」という、攻略法が載った別冊マニュアルをつけて、AVGの苦手な人でも『YU－NO』の世界を１２０％楽しめるように配慮してあるのだ。

こうして作られた、サターン版『YU－NO』は、あらゆる面において、パソコン版にまったくひけをとらない仕上がりとなっている。ハードを持っているなら即、買いの逸品といえるだろう。



▲パソコン版と、ジャケットのデザインが変更されたサターン版『ＹＵ－ＮＯ』

◎新規CGとアニメーションが随所に追加／

ちょっとしたアニメーションでも、それにより得られる感動は結構大きい。サターン版の『YU－NO』では所々にこのようなアニメーションの演出が追加され、単にCGが表示されるよりも、ゲームの世界にハマることができるぞ。

また、新たに追加されたCGもゲームの盛り上がりに一役買っている。18歳以上「推奨」というユーザー層から、Hの過激度こそひかえめになっているが、逆に、艶かしさが前面にでて、以前にもましてエロティックな雰囲気なのだ／


◀他のキャラに比べ香織の新規CGは大幅に増加


▲神奈のお風呂シーンがアニメーションに!? もちろんサターン版だけのモノ

◎しゃべりまくるキャラクターたちをチェック／

サターン版で新たに増えたメインメニューの表示。これはプレイ中、キャラクターに音声をつけるかどうかの選択をするモノで、３種類の中から選ぶことができる。

オススメはもちろん「すべて」しゃべる設定。プロの声優さんが作り出す『YU－NO』の新たな世界のイメージを堪能しよう。



▲メニュー画面に大幅な変更はない

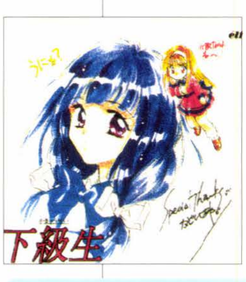
ELF GOODS MANIAX
エルフ[グッズ]マニアックス

●POSTER ●TELEPHONE CARD
●ORIGINAL ANIMATION VIDEO
●MOOK ●NOVELS ●COMIC ●etc...

『同級生』を始め『同級生２』や『下級生』『ドラゴンナイト４』を中心とした、エルフのゲームに関する商品は、さまざまなメディアに今も展開中。全て持っているというあなたこそ、真のエルフ［グッズ］マニア!!

ELF ORIGINAL CHARACTER GOODS
［エルフ・オリジナル・キャラクターグッズ］

エルフから発売されている、オリジナルのキャラクター商品をご紹介。キャラクター・グッズの定番といえるものから、すでに品切れの限定品や非売品まで、レア・アイテムも一挙紹介!!





下級生 スクリーンセーバー コレクション

『下級生』に登場する女のコたちが、ディスプレイ上をかけめぐる! パッケージと同じイラストのハンカチ付き。

価格：4,800円　CD-ROM枚数／1枚
対応機種／Windows95・98対応マシン
動作環境／●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境
●CPU：Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）
●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
●CD-ROMドライブ：4倍速以上（推奨８倍速以上）●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード（DirectXに対応していること）
●PCM音声再生可能な音源カード（DirectXに対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量800KB以上、最大460MB

※スクリーンセーバーは、ゲームではありません。パソコンのディスプレイ焼き付き防止のために働く自動起動プログラムです。パソコンに触らないでいると自動的に立ち上がり、パソコンを操作すると自動的に終了します。
※15歳未満の方はご購入にはなれません。



スクリーンセーバー コレクション

『同級生』を始めとする、エルフの人気キャラたちが画面を乱舞する「スクリーンセーバーコレクション」第１弾。

価格：4,800円
●５DD・3.5DD for Windows3.1
※Win95では動作保障いたしません。

オリジナルまくら

ギュッと抱きしめられる、900×450ミリの特大サイズ。価格／１個：10,800円。唯と桜子セット：19,800円。



桜子のオルゴール

『同級生２』の人気キャラ、桜子との思い出のワンシーンがよみがえる。4,800円。●W115×D101×H70







オリジナル フィギュア・モデル

『同級生』1/6スケールの着彩ずみキット。各7,800円。まとめ買いで２体＝14,600円、３体＝21,400円とお得。



オリジナル マウスパッド

パソコンユーザーの必需品、マウスパッド２種類。キュートなパッケージイラストを使用。各3,000円。

POSTER

オリジナルポスター

L：1,800円、M：1,200円。同サイズを2枚以上お求めの場合は、2枚目よりL：1,500円、M：1,000円。



TELEPHONE CARD

オリジナルテレホンカード

キャラクターグッズの定番商品、テレホンカード。左下のラインナップは在庫僅少。まとめ買いは、下の「お申し込み方法」参照。
1枚の価格／1,200円。

同級生2



遺作



下級生



この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO



臭作



在庫僅少テレカ。お申し込みはお早めに!!

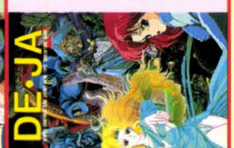
ドラゴンナイト



FOXY



DE・JA



RAY-GUN



ドラゴンナイトⅡ



FOXY2



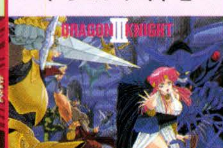
ELLE



SHANGRLIA



ドラゴンナイトⅢ



天神乱魔



DE・JAⅡ



雀JAKA雀



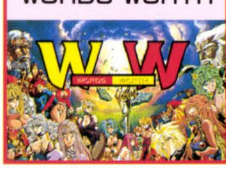
同級生



METAL EYE



WORDS WORTH



SHANGRLIA2



ドラゴンナイト4



METAL EYE2



このページに掲載の[エルフ・オリジナルグッズ]

お 申 し 込 み 方 法

●現金でお申し込みの場合
「現金書留用封筒」で「商品名、およびキャラクター名、サイズ、数量、住所、氏名、電話番号」を明記の上、代金をお送りください。

●郵便定額小為替（金額があらかじめ印刷されている為替）**郵便普通為替証書**（金額を自由に指定できる為替）**を使用される場合**
「簡易書留」で「商品名、およびキャラクター名、サイズ、数量、住所、氏名、電話番号」を明記の上、代金分の定額小為替、もしくは普通為替証書をお送りください。

[ご注意]
●「住所・氏名・捺印」等が記入されている定額小為替、普通為替証書はお取り扱いいたしませんので、無記入でお送りください。
●「普通郵便」をご利用いただく場合は、必ず為替をご使用ください。現金をお送りいただいて万一盗難等の事故が発生しても、当社は責任を負いかねますのでご了承ください。
●「普通郵便」でお送りいただく場合は、封筒の裏面に「住所・氏名」を必ずご記入ください。切手の貼り忘れや不備のある郵便物はお受けいたしかねますので、裏面に「住所・氏名」のない場合は郵便局で保管されることとなります。
●おつりは返却できませんので、おつりのないようにお申し込みください。処理の都合上、郵便為替は発行日より3ヶ月以内のものをご使用ください。
●「為替」に関するくわしい内容や不明な点は、お近くの郵便局にお問い合わせください。

◎テレカのお得なまとめ買い

1枚……1,200円　2枚……2,100円
3枚……3,200円
4枚以上は、1枚ごとに1,000円プラスとなります。
例1：4枚まとめて注文した場合……
3,200円+1,000円=4,200円
例2：5枚まとめて注文した場合……
3,200円+1,000円+1,000円=5,200円

お申し込み先
〒166-8528
東京都杉並区梅里1-7-7
新高円寺ツインビル1F
㈱エルフ グッズ通販係

ELF ORIGINAL CHARACTER GOODS



同級生2　制服

『同級生２』あこがれの八十八学園の制服。仕様もワンサイズ限定だったが、すでに販売終了。生地から特別注文でボレロ、ベスト、ブラウス、スカート、リボン+オリジナルバッヂ（校章）の豪華６点セットで59,800円。



ドラゴンナイトⅢ ルナちゃんシーツ

大ヒットシリーズ『ドラゴンナイトⅢ』のヒロイン、ルナのイラスト入り特製シーツ。１枚14,800円で販売されていた商品。使用せず、現在も大切に保管しているファンもいるだろうか？



下級生　ピンズコレクション

『下級生』の原画を担当した門井亜矢さんによる描き下ろし。専用ケース入りで4,800円。

Premium World

すでに販売が終了してしまったエルフの限定キャラクター・グッズや、ソフトのおまけなどの非売品、限定レアグッズをご紹介!!

原寸。



FOXY2 CHIN CHIN定規

『ＦＯＸＹ２』のソフトのおまけとして、パッケージに封入されていた珍アイテム。原寸で掲載してあるので、気になる人は測定してみよう…!?　非売品。

カンバッヂ

エルフのロゴ・キャラクター入り特製カンバッヂ。非売品。



ドラゴンナイト4　インスタントカメラ



『ドラゴンナイト４』のパッケージ・イラストを使用したインスタントカメラ。

10周年記念　特製ジッポーライター



現在は、エルフのショップ「ジーズ」店頭でのみ入手可能な限定品、10,000円。在庫僅少。

8周年記念　同級生2 マウスパッド&卓上カレンダー



96年に通信販売された限定セット。マウスパッドのみ、ジーズ店頭で現在も販売。

OAV
Original Animation Video&Laser Disc

『同級生』シリーズを始め『エルフ版　下級生』そして『YU−NO』と、続々と新作がリリースされているピンクパイナップル制作のOAVシリーズ。圧巻のラインナップ！

※掲載しているソフトのパッケージはビデオのものです。
※15歳未満の方はご覧になれません。



同級生〜夏の終わりに〜①



同級生〜夏の終わりに〜②



同級生〜夏の終わりに〜③



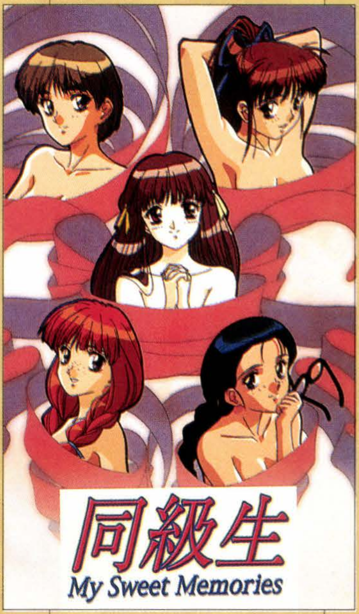
同級生〜夏の終わりに〜④



同級生クライマックス　ファイル1



同級生クライマックス　ファイル2



同級生 My Sweet Memories



同級生 Forever Collection

OAV DATA

●『同級生〜夏の終わりに〜』全4巻／ビデオ・LD各6,602円。●『同級生クライマックス』／前シリーズの続編。ビデオ・LD各6,602円。●『同級生 My Sweet Memories』／「夏の終わりに」「クライマックス」の全6話からベストシーンをセレクトした決定版。ビデオ・LD各6,602円。●『同級生 Forever Collection』／「夏の終わりに」「クライマックス」の両面LD3枚に新作映像、名場面集や特典がついた豪華LD−BOX。4枚組、28,932円。すべて税抜き価格。



同級生2　第一章
「桜の舞うころ…」



同級生2　第二章
「初夏・雨上がり」



同級生2　第三章
「夏・別れ・そして…」



同級生2　第四章
「秋・枯葉の季節に…」



同級生2　第五章
「ホワイト・クリスマス…」



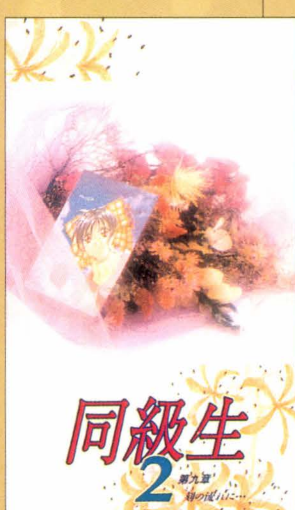
同級生2　第六章
「心もよう・くもりのち…」



同級生2　第七章
「さよなら…いつまでも…」



同級生2　第八章
「それぞれの春、そして…」



同級生2　第九章
「刻(とき)の流れに…」



同級生2　第十章
「出会い・そして…」



同級生2　第十一章
「夢、それから…」



同級生2　最終章
「兄妹…それとも…」

OAV DATA

●『同級生2』全12巻／ビデオ・LD各6,602円(一〜五章。六章〜最終章は6,800円)。六・七章と八・九章はそれぞれ2話構成。※R指定。ただし、六章、八章、最終章は、一般作となります。●『同級生2　Collection Box』(予約限定品)／LDが13枚収納できるボックスと特典LD(一般作)のセットで7,800円。●『同級生　恋愛専科　おもしろビデオ』／「Collection Box」の特典LDの内容をビデオに収録したもの。4,800円、一般作。●『同級生2　TV編集版EXTRA BOX』／LD5枚組、270分で29,800円。一般作。●『同級生2　TV編集版』全3巻／TVシリーズをそれぞれ3話ずつビデオに収録。各3,800円、一般



同級生2
Collection Box



同級生恋愛専科　おもしろビデオ



同級生2
TV編集版　EXTRA BOX



同級生2　TV編集版　第1巻



同級生2　TV編集版　第2巻



同級生2　TV編集版　第3巻



エルフ版　下級生
あなただけを見つめて…①「ときめきの予感…」



エルフ版　下級生
あなただけを見つめて…②「素直になれたら…」



エルフ版　下級生
あなただけを見つめて…③「揺れる想い…」

一般作



エルフ版　下級生
あなただけを見つめて…④
「ぬくもりを感じたい…
forever」



R指定

エルフ版　下級生
あなただけを見つめて…④
「ぬくもりを感じたい…」



エルフ版　下級生　あなただけを見つめて…
MUSIC GRAFFITI

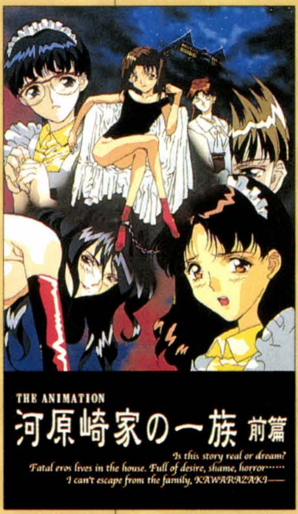
作。●『エルフ版　下級生　あなただけを見つめて…』全４巻／ビデオ・ＬＤ各6,800円。※①～③は一般作。④は一般作とR指定(15禁)のWバージョンで発売。ビデオCD(各4,700円※一般作)も続々リリース中。●『エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… MUSIC GRAFFITI』／シリーズのＬＤがすべて収納できる豪華なボックスと、新曲や新作映像、実写映像などを盛りこみ、ミュージック・クリップを収録したスペシャルＬＤ（一般作）を封入。5,800円。スペシャルＬＤと同じ内容のビデオ(3,800円※一般作)も発売中。価格はすべて税抜き。



野々村病院の人々
THE ANIMATION 前篇



野々村病院の人々
THE ANIMATION 後篇



河原崎家の一族
THE ANIMATION 前篇



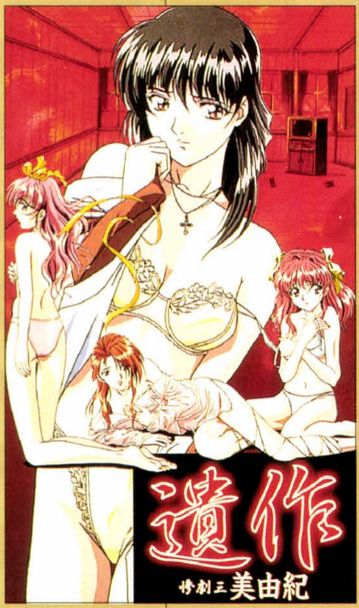
河原崎家の一族
THE ANIMATION 後篇



遺作 惨劇一「里香」



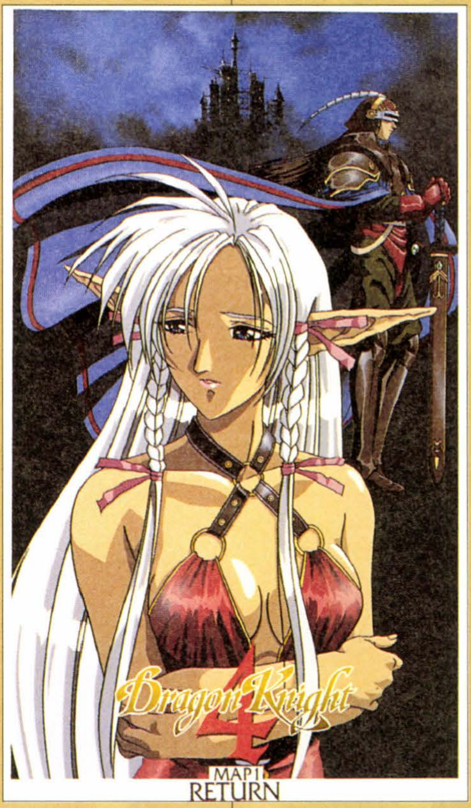
遺作 惨劇二「琴未」



遺作 惨劇三「美由紀」



YU-NO 第1幕「誘惑する事象たち」



ドラゴンナイト4 MAP1 RETURN

OAV DATA

●『野々村病院の人々 THE ANIMATION』前後篇／ビデオ・LDは各6,602円。ビデオCD（各4,700円）と、DVD（各3,800円）も発売中。●『河原崎家の一族 THE ANIMATION』前後篇／ビデオ・LD各6,602円。●『遺作』全3巻／ビデオ・LD各6,800円。●『YU−NO』第1巻／ビデオ・LD各6,800円。●『ドラゴンナイト4』MAP1／ビデオ・LD各6,800円。
※すべて18禁。税抜き価格。

CD

Sound Track &Radio Drama

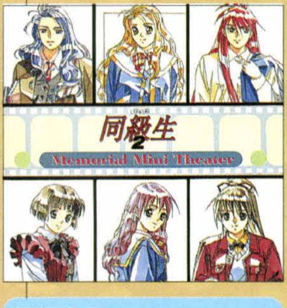
CDは大別して2種類。まずは『ドラゴンナイト』と『同級生』シリーズの、ゲーム中のBGM集。そして、ピンク・パイナップルのOAVをもとにしたラジオドラマ・シリーズだ。



同級生
サウンドメモリアル



同級生2



同級生2
メモリアルミニシアター



ドラゴンナイトII
ファンタスティック・リミックス



ドラゴンナイトIII
サウンド・コレクション



ドラゴンナイト4
コンプリート・ミュージックファイル

CD DATA1

●『同級生　サウンドメモリアル』／全10曲のフルアレンジBGM+ショートドラマ8編収録。●『同級生2』／フルアレンジBGM+メモリアルミニシアター。●『同級生2　メモリアルミニシアター』／ミニシアター+BGMのベストセレクション収録。●『ドラゴンナイトII』／BGM+ノンストップ・アレンジ・バージョンも収録した名盤。●『ドラゴンナイトIII』／BGMにフルアレンジ・メドレー5曲が追加。全35曲。●『ドラゴンナイト4』／BGM+代表4曲のニュー・アレンジバージョンを収録。※現在はすべて廃盤のため、購入できません。



同級生　恋愛専科
Lesson1



同級生　恋愛専科
Lesson2



同級生　恋愛専科
Lesson3



同級生　恋愛専科
Lesson4



同級生　恋愛専科
Lesson5



同級生　恋愛専科
Lesson6



同級生　恋愛専科2
Episode1



同級生　恋愛専科2
Episode2



同級生　恋愛専科2
Episode3



同級生　恋愛専科2
Episode4



同級生　恋愛専科2
Episode5



同級生　恋愛専科2
Episode6



エルフ版　下級生
Radio Avenue1



エルフ版　下級生
Radio Avenue2



エルフ版　下級生
Radio Avenue3



エルフ版　下級生
Radio Avenue4



エルフ版　下級生
Radio Avenue5



エルフ版　下級生
Radio Avenue6

CD DATA2

●『同級生　恋愛専科』Lesson1～6／文化放送でオンエアされたラジオドラマをCD化。各3,884円。●『同級生　恋愛専科2』Episode1～6／すべてラジオドラマとDJパートの2枚組。DJパートはCD用に録りおろし。各3,884円。●『エルフ版　下級生』Radio Avenue1～6／ラジオドラマを収録。設定資料満載のスペシャル・ピンナップ封入。各2,913円。●『エルフ版　下級生 Melody』／声優によるフルボーカル・アルバム。2,913円●『エルフ版　下級生　好きといえたら…』／ボーカル・ミニアルバム。2,427円。すべて税抜き価格。



エルフ版　下級生
Melody



エルフ版　下級生
好きといえたら…

MOOK

ピンク・パイナップル制作のOAVシリーズのフィルム・ストーリーや、設定資料で構成されているムック５冊。

NOVELS

人気作のラインナップがそろった、小説シリーズ。ゲームやアニメなどの、視覚メディアとは違う楽しみがある。

NOVELS DATA

●N１『同級生 もうひとつの夏休み』●N２『同級生 星空の記憶』●N３『同級生 きっと、忘れない夏』／N１～N３：文・中山文十郎、カバーイラスト・竹井正樹、ワニブックス刊・854円（N３のみ850円）。●N４『ドラゴンナイト』●N５『ドラゴンナイト　カケルの大冒険』●N６『ドラゴンナイト 最後の戦い』／N４～N６：文・馬里邑れい、カバーイラスト・竹井正樹、ワニブックス刊・854円。●N７『下級生 Spring has come.～一学期。』●N８『下級生 A Midsummer Night'sDream～夏休み。』／N７、８：文・飯野文彦、カバーイラスト・門井亜矢、KSS刊・857円。●N９『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NOⅠ.美月』●N10『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NOⅡ.神奈』●N11『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NOⅢ.セーレス』●N12『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NOⅣ.ユーノ』／N９～12：文・神代創、KSS刊・857円。●N13『遺作　第１幕 淫虐の旧校舎』／文・麻田卵人、KSS刊・857円。

※すべて税抜き価格。



M1



M2



M3



M4



M5



N1



N2



N3



N4



N5



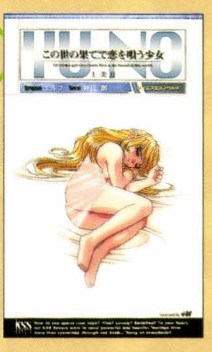
N6



N7



N8



N9



N10



N11



N12

N13

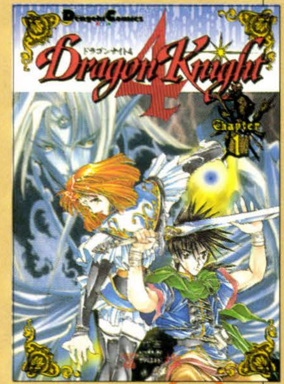


COMIC

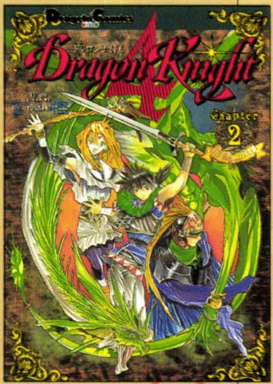
壮大な世界観と、魅力あふれるキャラクターで物語にひきこまれる『ドラゴンナイト４』のコミックをご紹介。

COMIC DATA

●C１『ドラゴンナイト４　Chapter１』／作画：富樫、メディアワークス刊・854円。●C２『ドラゴンナイト４ Chapter２』／作画：富樫、メディアワークス刊・850円。すべて税抜き価格。



C1



C2

MOOK DATA

●M１『ORIGINAL ANIMATION VIDEO 同級生』●M２『THE ANIMATION 野々村病院の人々&THE ANIMATION 河原崎家の一族』●M３『ORIGINAL ANIMATION VIDEO 同級生２～１st step 移りゆく季節の中で～』●M４『ORIGINAL ANIMATION VIDEO 同級生２～２nd step 新しい季節の予感～』●M５『ORIGINAL ANIMATION VIDEO 下級生～あなただけ見つめて～』　※OAVをもとにした「KSS Perfect Collection series」。すべてA４判／2,095円（税抜）

TRADING CARD

[DO-KYU-SEI/DO-KYU-SEI2]

『同級生』と『同級生2』のトレカを一挙掲載！　思い出のゲーム画面がいつでも手元に。ファン必携アイテム。



スペシャルカード

光輝くスペシャルカード「金」。『同級生』の舞と『同級生2』の唯の2種類で、同じデザインの銀とバイオレットもあり。



パズルカード



9枚のカードからなる、パズルカード。裏はキャラカードだ。

リストカード



キュートな唯のイラストカードが全3枚あり、裏面が全リストになっている。

プロフィールカード 29種類

ゲーム中に登場する「立ちポーズ」のグラフィックを使用したカード。



グラフィックカード 18種類

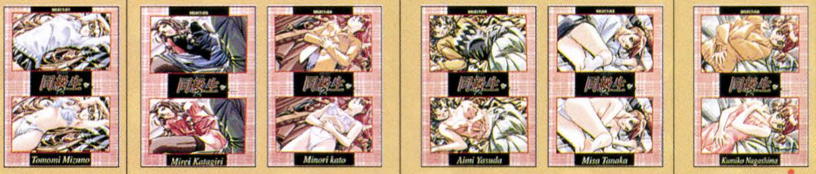
出会い、告白、偶然出くわした特別な場面…。全てがいとおしく、それぞれの女のコの物語には欠かせない、大切なワンシーン。このあとの展開を1人ずつ思い出していけば、楽しく時間を過ごせる。





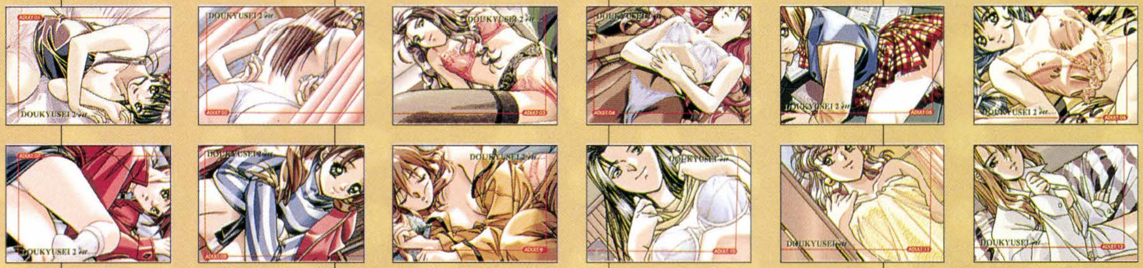
セレクトカード 6種類

ゲームプレイ中の臨場感がリアルによみがえる、ドキドキのシーン。



アダルトカード 12種類

無防備、恥じらい、偶然、そして誘惑…。状況は違えど、こんなにも艶かしい女のコたちのお姿が、なんとカードに…／　やはり、アダルトな魅力のキャラを中心にセレクトされているのかな？



エンディングカード 13種類

まさか、見ていないなんて人はいないよね？　感動のエンディングカード。



TRADING CARD

[KA-KYU-SEI]

『下級生』の名場面がトレカに登場。13人もの女のコたちとの、四季折々の思い出が小さなカードにぎっしり！

©アートプレスト







スペシャルカード

ゴージャスな金と銀、2種類のスペシャルカード。絵柄は、なかよしの瑞穂とみこの制服姿だ。

リストカード

計3枚の全リストカード。部屋中にいる女のコたちの人形にも目を凝らそう。





パズルカード

パズルになっている9枚のキャラカード。



プロフィールカード 13種類

13人の女のコ全員の立ちポーズがそろったカード。立っていないコもいるけど…。裏には、各女のコのプロフィール付き。





シーズンカード 12種類

「下級生」のストーリーは1年間。華麗にチェンジする女のコたちの服装が、季節ごとに楽しめる。





グラフィックカード 22種類

ふたりだけのデートやうれしいハプニングなど、忘れられない名シーンの数々が、22枚のカードに凝縮！







アダルトカード 18種類

女のコたちの一瞬のスキをも逃さない、絶妙にして大胆なショットを始め、おたがいの気持ちが高まりあっている、息をのむシーンまでをカードで堪能！





エンディングカード 13種類

13人の女のコとのエンディング・シーンを永久保存！　彼女の笑顔をずっと大切にしよう。



ARCADE PRIZE

プレミア性の高いアーケード・ゲームの景品。このページでは『同級生』と『同級生２』を中心にご紹介……〃

マグカップ



とるとるマスコット



ソフビ貯金箱



とるとるキャッチャー



カラーライトフィギュア



カンカンクラブ



上ぶたが開く小物入れのタイプと、中にお楽しみカードが入っている貯金箱タイプがある。絵柄は、すべて『同級生２』の女のコたち、計５種類。ルーレットの景品だった。



マグネッくる

「同級生」「同級生２」の人気キャラがデザインされた、ゴム製のソフトキーホルダー、計５種類。他に、コレクションカードも44種あり。



ガチャ王 Part1

キーホルダータイプのキュートなマスコット。いつでもどこにでも連れて行けるのがウレシイ「ガチャ王」の景品の第１弾。小さいながらも、個性的なキャラクターたちの持ち味はばっちり表現されている。



ガチャ王 Part2

人気の５キャラがそろった第２弾。第１弾にも登場の「同級生２」の唯は、今回は私服バージョン／　両方そろえたい。



ガチャ王Part3

大好評の「ガチャ王」第３弾。久美子の「にぱッ」にはかないませんね…⁉



ARCADE PRIZE

『同級生』シリーズに続いて、『下級生』も景品グッズが登場。キュートなキャラたちは、女性の支持率も高し。

ガチャ王

『下級生』の人気キャラクター5人が登場した「ガチャ王」。巫女さん姿のみこちゃんは、境内の掃除用ほうきまで持っているというディテールの細かさ。立ち方ひとつにも、5人の個性が充分に感じられる。





とるとるキャッチャー

クレーンゲームで入手するぬいぐるみ。奈々のテニスウェアがまぶしい。花屋の看板娘、真歩子はエプロン姿を披露。マニアは必携!?



POSTER DREAM

ポスタードリーム Part1：同級生／同級生2

スロットマシーンでゲットできるポスタードリーム。『同級生』と『同級生2』は、パート2まで登場。『同級生2』の唯と桜子にいたっては、特大サイズのポスターもある。もちろん、すべて描き下ろしだ。

















POSTER DREAM

ポスタードリーム Part2：同級生／同級生2





















POSTER DREAM

ポスタードリーム：下級生

すべて新規に描きおろされた『下級生』のポスタードリームは、「Promise 1」～「7」までの計7種類。全種そろえるのは当然…!?

















対応機種： Windows95・98対応マシーン（CD−ROM１枚）

動作環境： ●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium90MHz以上（推奨133MHz以上）●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）●CD−ROMドライブ：４倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード（DirectXに対応していること）●PCM音声再生可能な音源カード（DirectXに対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量25MB以上

PERFECT SOLUTION

狂気の閉じ箱と化す老朽した旧校舎／　特異な設定の『遺作』は、エルフの新境地として大きな話題を呼んだ。そして98年、悪夢再来‼『臭作』では、プレイヤーはある女子寮の管理人を操り、陵辱の美学を追究する。この「史上最凶ブラザーズ作品」待望の徹底攻略をついに公開⁉



対応機種： Windows95・98対応マシーン（CD−ROM１枚）

動作環境： ●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境●CPU：Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）●必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）●CD−ROMドライブ：４倍速以上●640×480ドット・256色以上の表示可能なディスプレイ及びビデオカード（DirectXに対応していること）●PCM音声再生可能な音源カード（DirectXに対応していること）●Win95・98で動作可能なマウス●HDD：空き容量60MB以上

遺作 完全攻略

PERFECT SOLUTION

ダークかつ緻密な設定と、パズル性の高い難解なシナリオで、話題を博した人気AVG『遺作』。その全貌が今、明らかに…!?



objects 目的 頼れるものは自分だけ——! 今、壮絶な知能戦が始まる!

ある手紙によって学園の旧校舎に呼び出された主人公、健太。

やがて次々に集まってくる級友たち……。どうやら、みんな同じようにして、呼び出されたらしい。いったい誰が、何のために…!?

その時、不可解な状況にとまどう健太たちに何かを告げるように、使われてないはずの旧校舎の鐘が鳴り響いた。そしてそれは、大きな悲劇の幕開けのベルでもあった。

従来のエルフ作品とは趣を異にしたサスペンス風味のシナリオが、大きな話題を呼んだ本作。その最大の特徴は「考えて、解く」こと。

プレイヤーは、主人公の視点で、発見したアイテムや人物の行動に、自分で考えて意味を見つけていく。

あなたは、隠されたヒントを見つけだし、限られたアイテムをうまく使って、この狂気の空間から抜け出すことができるだろうか!?

1 忍び寄る魔の手から、仲間を守り抜け!

object 1

『遺作』のゲーム目的に、まず仲間を遺作から守ることがある。健太(=プレイヤー)は常に、仲間の動きを把握しなくてはいけないのだ。ちなみに、仲間がいなくなる分岐条件は、3つに分類できる。

1つめは、出現する選択肢で分岐する場合。選んだ選択肢が、仲間の運命を決めることになるのだ。

次は、プレイヤーの行動で決まる場合。たとえば、鍵を開けた後で上の階に登るか、下に降りるかで、誰かがいなくなることも……。

最後は、ある条件を満たしているか否かで決まる場合。誰かがいない、あるアイテムを持っていない、などで分岐が生まれるのだ。

ゲーム上では、これらの条件が複雑に絡みあって、級友の運命を決めていく。分岐が生まれた、と思ったら、注意して進めていこう。



健太の行動が仲間たちの命運を握っている。ちなみに宗光がいなくなってもダメなので、要注意。がんばれば、いつか幸せが手に入るはず……



2 扉を開けるために「アイテム」を探し出せ!

object 2

このゲームの最大の特徴が「鍵探し」である。各階の閉ざされた扉を開けるため、遺作が隠した鍵を探しださなくてはいけない。

プライドの高い遺作は、自分の作った「謎かけ」に自信を持っている。そのため、あちこちにヒントやアイテムを隠しているのだ。

ヒントに意味を見つけて、アイテムを探しだし、鍵を手に入れられるかは、プレイヤーにかかっている。見つけたもので、不必要なものはないはず。冷静な判断力と豊かな想像力が求められるぞ。また、前述のとおり、アイテムを持っているかで重要な分岐が発生する場合もある。取れるものは取っておこう。



◀黒板にメッセージを発見。怪しい…!?



▶▼階段のヒントから、ハンマーを入手。後はこれを使って…

3 錯綜する人間関係。真実はどこにある?

object 3

ゲームの重要な目的はもう1つある。それは、事件の真相を解明することだ。遺作は、なぜ突然こんな事件を引き起こしたのか?生徒にバカにされていたうっぷんを、ただ晴らすためなのか? それとも、他に理由があるのか……。

鍵を探していく過程で、健太はいろんな女のコのプライベートや秘密をかいま見たり、自分の知らなかった人間関係を目の当たりにしていく。そして、いつのまにか真相に肉薄することになるのだ。

そのために、プレイヤーは行く先々で、仲間たちに話を聞く必要がある。実を言えば、会話を省いても鍵が見つかる場合もある。だが、この事件の裏に隠された真実を知らなくては、全てが終わったとはいえない。会話をくり返せば、やがてはプレイヤーにも、事件の輪郭が見えてくるはず。それが、本当の意味での「終結」なのだ…。



▲美由紀と陣八は、重要な秘密を隠している、キーとなるキャラクターだ!!

登場人物

複雑に絡みあう糸が、闇の中で浮かび上がってくる

c h a r a c t e r s

一見平和な人間関係。だが、健太が思いもよらなかった非日常空間の中で、まったく別の一面が見えてくるのだ…



蘇我宗光

桜蘭学園の理事長の御曹司。甘やかされて育ったためか、思いどおりに物事が運ばないとガマンならない性格。琴未の幼なじみで、健太の天敵。



浅川琴未

容姿端麗、成績抜群、その上、やさしくおしとやか。全てを兼ね備えた健太の理想の女性である。家が厳しくて、門限がある。宗光とは幼なじみ。



高島久美

健太たちの担任教師。美人でスタイルも抜群。いつも凛々しくやさしい、生徒思いの先生なのだが、明美に対してだけはこだわりがあるらしい。



赤川里香

健太のクラスメイト。放送部に所属している。容姿も態度も小学生のように幼い。健太のことが好きらしいのだが、なかなか告白できずにいる。



小暮健太

本編の主人公。桜蘭学園の3年生で、陣八とは親友同士。楽天的で、物事を前向きに考える性格。実は、推理小説マニアで、パソコンおたくだ。



幹原明美

健太のクラスメイト。テニス部の部長。大学生の彼氏がいるらしい。美緒とは1年の頃から同じクラスで、仲がいい。なぜか、高島先生には反抗的。



榊美由紀

健太のクラスメイト。1年前の妹の事件で、男性不信に…。とくに健太に対しては、いい感情を持っていないらしい。いつも能面のように無表情だ。



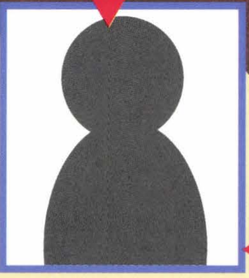
島田陣八

健太の親友。新聞部に所属していて、いつもカメラを持ち歩いている。男から見てもイイ男なのだが、なぜか彼女がいない。お茶目でノリがいい。



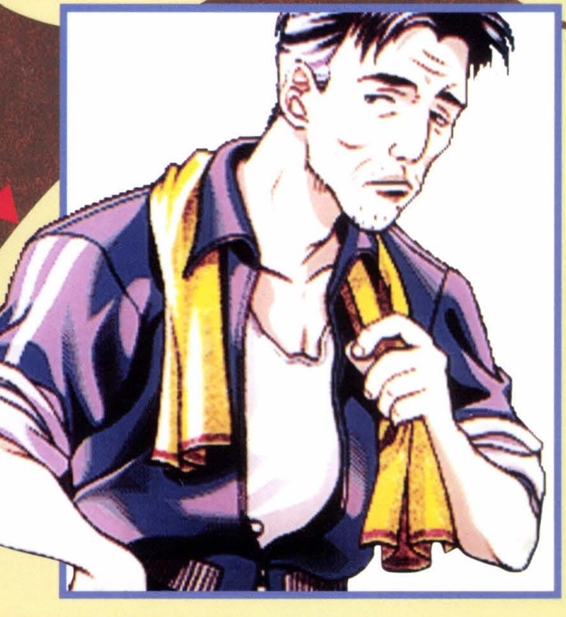
芹沢美緒

健太のクラスメイト。言葉づかいや態度が荒っぽく、いつも怒ったような顔をしている。友情に厚く、明美を親友だと思っている。宗光がキライ。



美由紀の妹

去年の夏、何者かに犯されたうえ殺害され、死体は雑木林の焼却炉の前に置かれていた。犯人はまだ捕まっておらず、美由紀はそのため男性不信に。



伊頭 遺作

桜蘭学園の用務員。以前は小学校の教師だったが、問題を起こして免職になったらしい。桜蘭学園でも悪い噂が多いが、なぜかクビにはならない。去年の夏に、美由紀の妹が殺された事件でも真っ先に疑われたが、理事長の家にいるというアリバイがあった。美由紀に言わせると、被害者意識が強くて、プライドが高い性格。

蘇我宗光 ↔ 浅川琴未：幼なじみ
蘇我宗光 ↔ 小暮健太：対立
小暮健太 → 浅川琴未：憧れ
高島久美 ↔ 小暮健太：担任と教え子
高島久美 ↔ 幹原明美：キライ！
赤川里香 → 小暮健太：好き♡
小暮健太 ↔ 幹原明美：友人
赤川里香 ↔ 榊美由紀：キライ！
榊美由紀 → 小暮健太：キライ？
小暮健太 ↔ 島田陣八：親友
小暮健太 ↔ 芹沢美緒：友人
幹原明美 ↔ 芹沢美緒：親友
榊美由紀 ↔ 島田陣八：？
榊美由紀 → 伊頭遺作：疑惑？
榊美由紀 ↔ 美由紀の妹：姉妹
伊頭遺作 → 美由紀の妹：殺害？

序章 ～健太の日記から～

◎7月22日　晴　終業式を二日酔いでさぼる

今日は１学期の終業式だったが、二日酔いのオレは式を自主的に辞退し、さっさと帰るつもりだった。しかし、陣八が「話があるから、待ってろ」なんて言い出したので、結局、遅くなってしまった。

その待つ間、教室で明美と里香ちゃんに会った。明美のヤツ、最近急にオトナっぽくなって…。陣八が言っていた「明美と吉沢先生が旧校舎の裏で抱きあっていた」というのは本当なんだろうか…？　まあ、オレには関係ないけどね。

帰り際に、通称「遺作扉」で、遺作のジジイと、美由紀に会った。相変わらず薄気味わるいジジイだ。人を見て「悪魔が宿っている」なんて言いやがった。お前の方が、よっぽど悪魔みたいな顔のくせに。

美由紀も相変わらずオレがキライみたいだな。確かに去年の事件（美由紀の妹が殺された…）には同情するけど、あんなに露骨な態度をとることはないと思うが……。

結局、陣八の話は「今年の夏休みは思いきり遊ぼう」というそれだけ。しかも、あれだけ待たせておいて、カメラを忘れたと部室にもどってしまった。変なヤツ…。

さんざん待たされた上に文句を言われ、しかも陣八は途中で消えるという、実に不快な一日だった。





◎7月29日　晴　陣八たちと遊園地に行く

朝、いきなり陣八から電話がかかってきて、南部園遊園地に誘われた。どうやら陣八いわくの「夏の思い出作り」が始まったらしい。

そして、遊園地に行ってみたら、美緒と里香ちゃんという意外な組み合わせが待っていた。陣八も、どうせなら琴未ちゃんを誘ってくれればいいのに。ま、女のコがいるだけでもマシか。男２人で遊園地は、いくらなんでも寒すぎるし。

でも、陣八はどうして彼女を作らないんだ？　オレから見てもかなりいい男だと思うが。やっぱり「陣八」という名前と「新聞部」というイメージがいけないのか。顔のわりに、行動がお茶目すぎるのもいけないのか…。学長室に水入りコンドームを置くなんて、オレでも考えなかったイタズラだぞ。

そういや、美緒や里香ちゃんも遺作を嫌っているらしい。美緒が遺作に悪態をついているのはよく見かけるし、里香ちゃんはトイレをのぞかれたそうだ。学長はなんでクビにしないのだろうか…!?





◎8月5日　晴　憧れの琴未ちゃんとプールに！　セッティングしてくれた陣八に感謝!!

生まれて初めて、ラブレターというモノをもらってしまった……。

プールから、幸せな気分とだるい身体を抱えて帰ってくると、オレの机の上にかわいらしい封筒が置いてあるではないか。緊張しつつ封を切れば、それはまごうことなき「らぶれたあ」だったのだ!!　奥ゆかしくも、手紙に差出人の名前は書かれていなかったが、琴未ちゃんとプールに行けた上に、こんなものまでもらえるとは……。

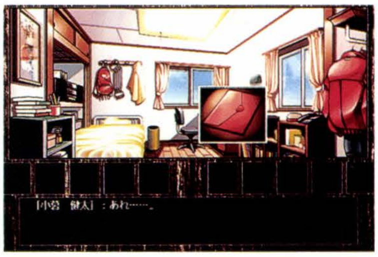
……そう、オレは今日、琴未ちゃんとプールに行ったのだ！　もちろん２人きりではなく（理想はそうなんだけど）陣八から誘われたのだが……。それでも彼女に会えると聞いて、オレが勇んで出かけていったのは言うまでもない。

琴未ちゃんは、相変わらずかわいかった。制服姿もキュートだが、私服もいい。真っ白なブラウスと胸元で揺れるリボンが、彼女の清楚さを強調していた。できることなら、オレは彼女の柔らかな髪の毛を揺らす風になりたい……。

しかし今日は、私服だけでなく彼女の水着まで拝めた！　さらに華奢な外見とは裏腹に、琴未ちゃんの胸がふくよかだということも発見。至福とはあの瞬間をいうのではないだろうか。惜しむらくは、陣八がカメラを持ってこなかったことだ。琴未ちゃんの水着なんてめったに見られるものではないのに。先日の遊園地でも持ってきてなかったが、どうしたんだろう？

それにしても、気がかりは遺作が琴未ちゃんにも手を伸ばしていたこと。明美のテニスウェア事件の方は、オレが悪いことになっているが（でも、オレは遺作がウェアを持っているのを見たのだ。明美は信じてないようだが……）琴未ちゃんまで遺作と関わりあいがあったとは思わなかった。ずぶとい明美と違い、彼女には遺作と２人きりなんていう状況は耐えられないだろう。もちろんオレはそんなことがないよう、彼女を守りたいと常々思っているのだ。

後半は、明美のノロケを思い切り聞かされたが（彼女は大学生とつきあっているらしい。好きにしてくれ……）琴未ちゃんには会えたし、ラブレターまでもらえた、夏休みで最も有意義な一日だった。





…平穏無事に過ぎる日常。
けれど、その裏では巨大な悪意が
着々と育っていたことに、
この時のオレはまったく気づいて
いなかった――

5階 誰もいないはずの校舎に、鐘の音が響きわたる

◎掲載したチャートは解答の一例です。ゲームの進め方によって、人物の出現場所や順序が変わることがあります。

CHART:A

START

- 5階 音楽室内 — 全員と話す
- 分岐（選択肢）：
  - 高島先生と一緒に行く
  - このまま教室に留まる → 琴未／里香／明美／美緒／美由紀
- 4階への階段の扉前 — 扉が閉まっていることを確認
- 5階　3年1組内 — 「機械油」を入手する
- 5階　理科実験室内 — ガイコツの眼からメモを発見。ダンボールの中から「茶色い表紙の本」を発見。「部屋を出て廊下に戻る」を選ぶと物音がする
- 分岐（条件）：
  - 高島先生と一緒にいるとき → 先生が尻餅をつく
  - 高島先生を探しているとき → 縛られている先生を発見
- 5階　音楽室内 — 全員と話す。高島先生・里香と教室を出る
  - ※美緒と話すと選択肢。「美緒を助けてやるぞ」or「黙して何も言わない」
- 5階　3年1組前の廊下 — 美緒・明美と会う
- 5階　3年1組内 — 宗光・琴未と話す
- 5階　男子便所内 — 用具入れの中に金庫を発見。2回調べると高島先生がしゃがみこむ。
- 5階　女子便所内 — タイムレコーダー発見
- 5階　3年2組内 — 美緒・明美と話す。メモを発見する
- 5階　理科実験室の廊下～実験室内 — 廊下で陣八と会う。中で美由紀と話す。ダンボールを調べて「茶色い表紙の本」を入手する
- 5階　男子便所内～廊下へ — 金庫に暗証番号を入力して「錆びた鉄製の鍵」を入手。廊下で陣八に会う
- 分岐（選択肢）：
  - 廊下で高島先生を待つ → 5階　女子便所内 — 高島先生が用を足している
  - 扉が開くか確かめたい → 高島先生行方不明に！
- 4階への階段の扉前 — 「機械油」「錆びた鉄製の鍵」で扉を開ける
- 5階　音楽室内 — 扉が開いたことを伝える
- 4階への階段前の廊下 — 里香と会う

CHART:Bへ

…1枚絵イベント発生
…選択肢で分岐
…条件で分岐
…次に行く場所で分岐

Story 事件の背後に見え隠れする遺作の影…

ラブレターで待ち合わせに指定された、旧校舎5階の音楽室を訪れた健太。そこへ、続々と級友たちが集まってくる。みんなも健太と同じように呼び出されたらしい。

だが、手紙を健太のイタズラだと決めつけた宗光が、教室を出ようとするが、扉が開かないと騒ぎだす。もしや閉じこめられた…!?

事態にとまどう一同。だが、扉を調べた陣八が声を上げげた。

「扉、開いてるけど……」

奇怪な状況の中、健太は高島先生と音楽室の外の様子を見に行き、階段の扉に鍵がかかっているのを発見。どうやら本格的に閉じこめられたらしい。でも、誰が…？

答えはすぐ判明した。立ちよった理科実験室に、何者かが潜んでいたのだ!?　先生が震える声で叫んだ。「あれは、遺作さんよ…！」



▲ニセ手紙で呼び出された面々。急に響いたチャイムの音に恐怖を隠せない

攻略のポイント

男子便所で高島先生の下着を見ました？

5階の鍵を見つける際に、重要になってくるのが、金庫を調べるためにしゃがみこんだ高島先生の下着をのぞくイベントだ。

これを見ないと、3年2組で明美がメモを発見してくれない。

イベントを発生させるには、高島先生といっしょに、計2回男子便所の金庫を調べること。

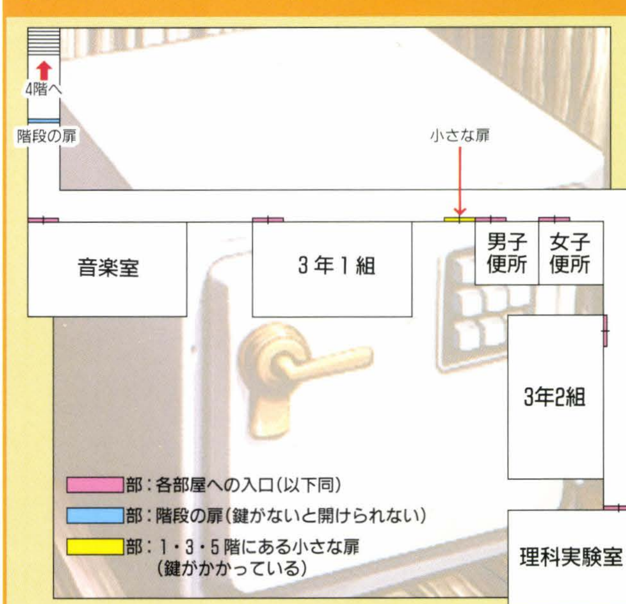
つまり、5階の様子を見に行く時に「先生と一緒に行く」を選び、さらにその時に金庫を発見していれば、鍵を探している時には、1回金庫を調べるだけでイベントが発生する。

反対に、先生と5階を調べたが金庫を発見していない、または他の女のコと様子を見に行ったという場合は、鍵の探索時に2回調べることになる。左に掲載した「チャート：A」では、便宜上こちらのルートを選択。



▲たしなみとしてスカートを押さえるが、役には立たなかった様子

[5階 教室配置図]



4階 The Forth Floor

希望のあとの絶望。それぞれの想いが交差するとき

Story
喜びもつかの間。悲劇はまだ始まったばかり…

ようやく解放されたと喜んだのもつかの間。固く閉ざされた4階の扉の表面に、一行をあざ笑うかのように残された「怨」の文字……。呆然とする級友たちをしりめに、美由紀が健太にささやいた。

「遺作さん、私たちを困らせて喜んでいるのよ」

だが、遺作の目的はそれだけなのだろうか？　ヤツは決してバカではないのだ。健太の頭には、あるイヤな想像が浮かび始めていた。

しかし、みんなは遺作の危険性を無視して、自分勝手に動き出した。手紙についてもめている美緒と明美。美由紀の言葉で健太を誤解し、逃げだした里香……。鍵探しとは関係ない行動をとる級友たちに、健太は深い憂鬱を覚える。

さらに、健太に反発し、次こそ自分が鍵を見つけるとはりきる宗光は、そばにいる琴末すら置き去りにする。そんな彼の態度に憤りを感じ、取り残された彼女と階段を昇ろうとした健太は、そこであるメッセージを発見する……。

ヒントの示すとおり5階に来た健太は、3年2組の前で美由紀と陣八の会話を盗み聞きしてしまう。謎めいた台詞で、陣八を翻弄する美由紀……。しかし、この時の健太には、彼女が何を言おうとしているのか、まだわからなかった…。



◀宗光に置き去りにされた琴末ちゃんを誘って階段を昇ったら、こんな場面に……。美由紀はこの事件に対して独自の考えがあるらしい



CHART:B

CHART:Aより

4階の階段～広場～扉前
全員に会って 扉が閉まっていることを聞く。広場の隅で「赤い水性塗料」を発見。「錆びた鉄製の鍵」で扉が開くか確かめる

※「錆びた鉄製の鍵」は無理に回すと折れる

4階　廊下
宗光・琴末と会う

4階　2年3組の入口～教室内
中から美緒・明美の声。教室内で2人と話す。黒板にメッセージを発見

4階　視聴覚室内
美由紀・陣八と話す(「もちろん見た」or「まだ見てない」)。ビデオデッキを発見。

4階　視聴覚室前の廊下
里香と会う(「そんな事はない」or「足手まといだぞ」「俺と一緒に行動しよう」or「何も言わずに黙っている」)

4階　小部屋前の廊下～小部屋内
琴末と会う。小部屋内で宗光と会う。ダンボールの中から「ドライバー」を入手。壁にネズミの絵を発見する

4階　男子便所前の廊下
明美と会う

4階　工作室前の廊下
明美と会う(「嘘をついている」or「そんな事はない」)。美緒がトイレから出てくる

4階　女子便所内
美緒と話す(「美緒が心配だった」or「単なる好奇心だぞ」or「おしっこがしたい」)

4階　5階への階段前の廊下～5階
宗光・琴末と会う。琴末と階段を昇る。階段にメッセージを発見する

5階の廊下
里香と会う。すぐ消える

5階　3年1組の入口
中から美緒・明美の声。廊下で美由紀・陣八と会う

5階　男子便所内
金庫を開ける。「ドライバー」を使って「単一乾電池」を入手(「知っていた」or「知らないぞ」)

5階　女子便所前の廊下～便所内
陣八・美由紀と会う。便所内でタイムレコーダーに「単一乾電池」を入れて「ハンマー」入手

5階　3年2組の入口～教室内
中から美由紀・陣八の声。教室内で2人と話す

※1度廊下に出て、もう1度3年2組に入ること

5階　3年2組の入口～教室内
中から美由紀・陣八の声。教室内で2人と話す

4階　視聴覚室内
里香と会う。すぐ消える

4階　女子便所前の廊下
里香と会う。すぐ消える

CHART:Cへ

攻略のポイント
攻略の基本はアイテム収集！

4階はアイテムとイベントの数が多い。アイテムは基本的に、「発見」→「入手」という段階を踏むが、時には取るか否かで迷うようなアイテムが出てくる。

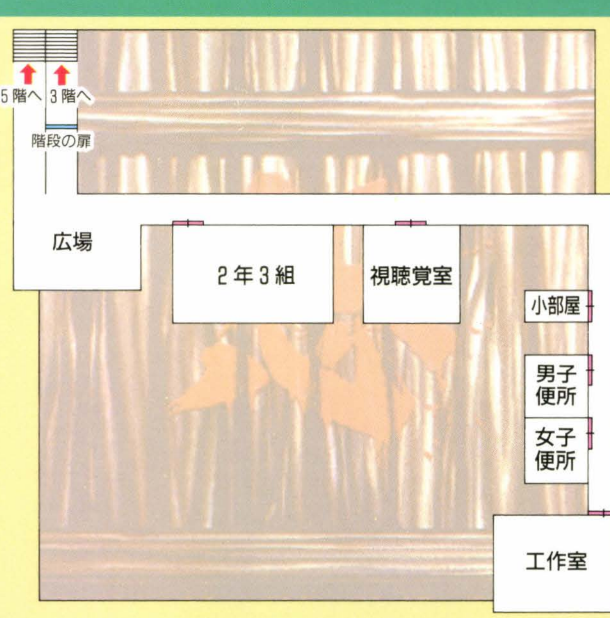
ここでは、4階階段の前にある、広場の隅に転がっているバケツに要注意。1回調べただけでは「取る」という表示が出てこないのがポイント。バケツの取っ手部分を入念に調べれば入手できるのだ。このことに気づかないと、発見しただけでその場を離れてしまう人も多いはず。



◀一見、役に立たなそうなアイテムが、後で重要に!?

このアイテムを持っているかどうかが、後の重要な物語の分岐に関係してくる。確実にハッピーエンドを迎えたいという人は、必ず入手しておくべし。

[4階 教室配置図]



第1回「鍵の見つけ方&使い方」

ここでは「鍵」を見つける手順を解説。ただし、各人物との会話の進み方によっては、ここに示された場所に人物が出現しないこともあります。

❶4階への扉を開けるには？

まず重要なのは、5階を調べた時に「機械油」を入手し、「茶色い表紙の本」を見つけておくこと。先生、里香と行動を開始したら、まずは3年1組にいる宗光、琴未と話す。次に、男子便所で先生と金庫を調べたら、3年2組の明美に話しかけてメモについて聞く。あとは理科実験室で先ほどの本を手に入れ、金庫の番号を押すだけ。鍵を開ける際には、機械油を使って鍵穴の滑りをよくしておこう。

❷3階への扉を開けるには？

4階に来たら、2年3組でメッセージが見つかるはず。小部屋内では「ドライバー」を手に入れる。この際に壁のネズミの絵を確認。



琴未と5階に行く時に、階段でメッセージを見つけたら、金庫の扉からは「単一乾電池」を、女子便所にあるタイムレコーダーからは「小さいハンマー」を入手。これで、工作室にある「考える人」の頭部を割れば、鍵が発見できる。

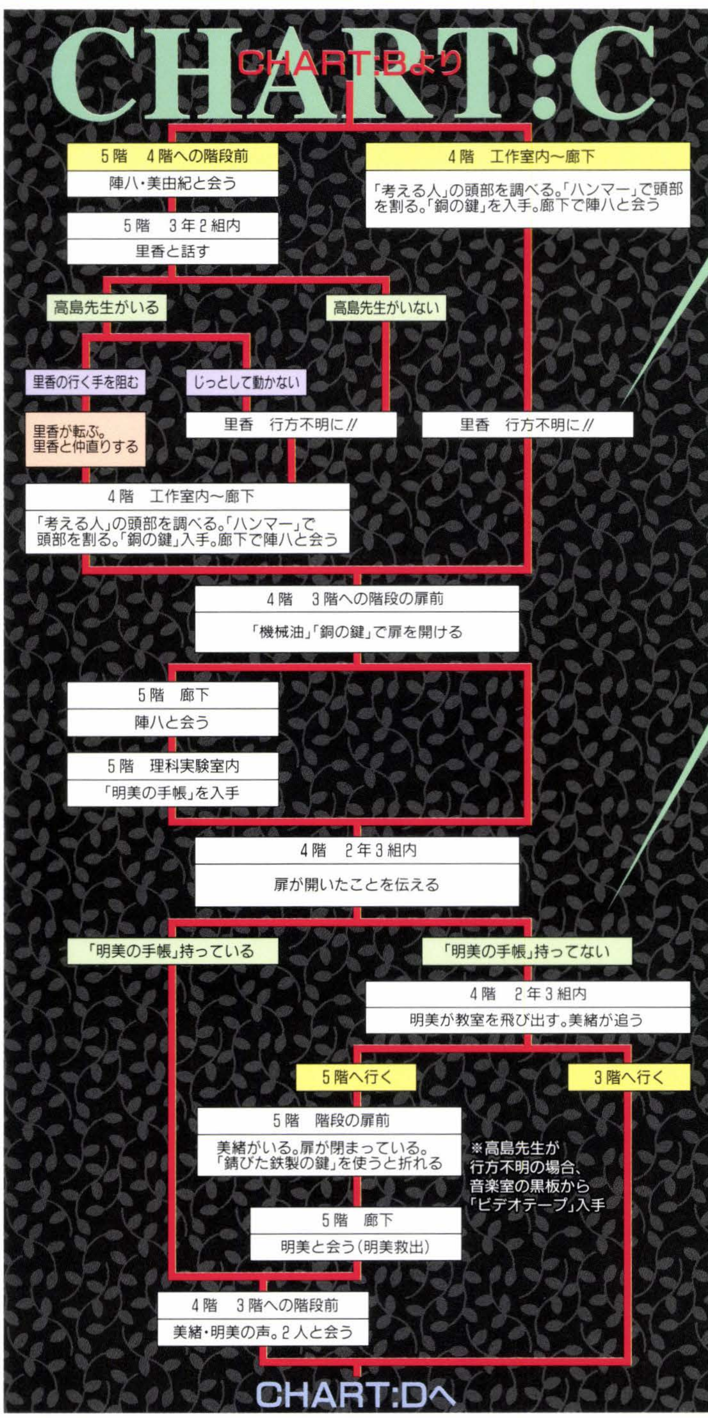
❸2階への扉を開けるには？

まずは、ヒントがある図書室に。美由紀と話すと「赤いリボンの鈴」が手に入るはず。この鈴を視聴覚室にいる琴未に見せると、彼女が示唆を与えてくれる。小部屋でネズミの絵を調べて「小さな鍵」を入手。これで放送室から「ハシゴ」を持ち出せる。猫の鳴き声が聴こえる場所にハシゴを置き、天井の取っ手を開け、「赤いリボンの鍵」を発見。



❹1階への扉を開けるには？

美由紀と行動を始めたら、まずは給食室の薪ストーブを調べて、鍵の存在を確認する。次に、2階の男子便所内で「アルコールの瓶」を手に入れたら、2年1組の乱数を解読し、放送室で「ライター」をゲット。これでアイテムはOK。給食室の薪ストーブの中に本を入れて、アルコールをかけてから火をつけると、鍵が元の形にもどる。



攻略のポイント

一見ややこしく見える里香&明美の分岐。実はこうなっている！

❶里香の場合

里香が行方不明になる条件は、以下に上げた3つ。これらの条件の中の1つでも満たしていれば、彼女はいなくなってしまう。

まず第一に、高島先生がいないこと。仲裁役がいないと、里香は健太の話を聞こうとしない。

次に、里香と仲直りする前に、4階の鍵を見つけること。掲載したチャートでいうなら「4階女子便所前の廊下」で里香に逃げられた後、すぐに工作室で4階の鍵を入手するルートがこれ。

最後が、5階の3年2組で出現する選択肢で「じっとして動かない」を選ぶこと。里香は傷ついたまま教室を飛び出し、そのまま行方不明になってしまう。



❷明美の場合

明美の分岐は、彼女の手帳と5階の扉の鍵が大きなポイント。

まず、4階の鍵を見つけた後、2年3組で全員が集まる前に健太が「明美の手帳」を入手したかで、明美の行動が分岐する。

健太が手帳を持っていた場合、明美はそのまま教室にいるが、持っていない場合は手帳を取りに、2年3組を飛び出すのだ。

ここで通常ならば、健太が後を追ってすぐに5階に行けば、無事に再会。ただし、5階の鍵で4階の扉が開くか確かめた時に、鍵を無理に回して折っていると、5階の扉が開けられないので、明美は行方不明に……。

また、5階の鍵を持っていても、3階に行って鍵を探していると、途中で宗光に鍵を折られる。これで、やはり扉が開かなくなり、明美を救出できない。



▲手帳をめぐって争う美緒と明美。もちろん明美が無事でないと見られない

3階 夜の静寂を切り裂く猫の鳴き声が示す未来

Story 猫とネズミ。追いつめられているのは遺作か、俺たちか…？

健太の活躍で3階に降りた一行だが、予想どおり3階の階段の鍵も閉まっていた。今までの結果が気にくわない宗光は、健太に「何もするな」と命令するのだった。

そんな折、健太は美由紀、陣八と図書室で話をする機会を得た。意外なことに、美由紀は健太と同意見だった。遺作はバカではなく、だからこそ恐ろしいと…。しかし、そういう彼女に恐怖の色は見えない。美由紀はこの事件に関して、何か思うところがあるようだ。

図書室で見つけた手がかりと、琴未の言葉からインスピレーションを得た健太は、4階であるものを発見。だが、急いで3階にもどろうとしたとたん、様子のおかしい宗光に迫られる。自分が鍵を見つけられないという事実が、彼を追いつめているらしい。それでも彼をかばう琴未に、健太はとうとう自分の想いを彼女に告げる……。



▲小部屋から出たところで宗光につかまった。プライドゆえの悲しい行動か

攻略のポイント

図書室はイベントの宝庫！

3階の鍵を探す時には、必ず立ちよることになる図書室。ここでは美由紀、琴未それぞれにイベントが用意されている。

これらのイベントで出現する選択肢は、好感度の上下に関係する。美由紀の下着を見たのか、という質問には正直に答えよう。カンのよい美由紀にウソは通じない。琴未には、健太の今までの想いを伝えるチャンス。こちらも自分に素直になっておこう。



▲しゃがみこんで床を調べる美由紀。しかし健太の眼は、自然にその奥へと……



▲キレイな心そのままを映したような、琴未の瞳。やっと想いを告げることのできる時が来たのだ…

[3階 教室配置図]

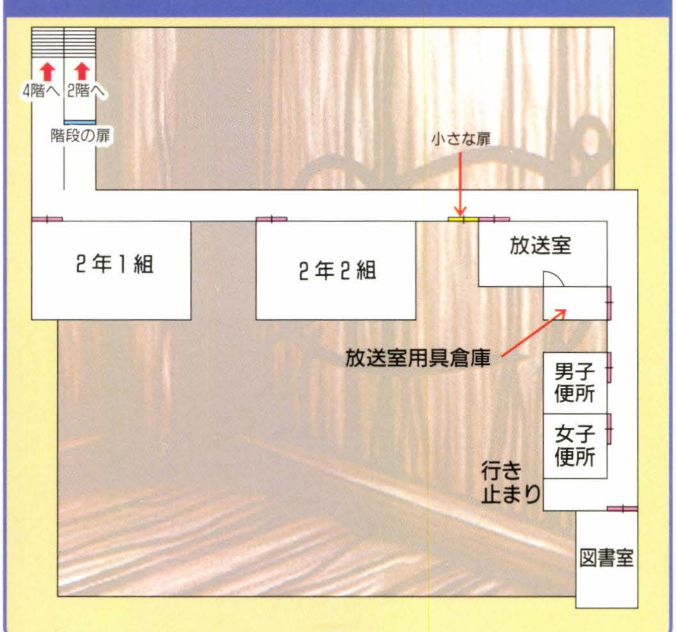


CHART:D

CHART:Cより

3階 4階への階段前の廊下
宗光・琴未と会う

3階 放送室前の廊下
宗光・琴未と会う

3階 放送室用具倉庫の入口〜部屋内
中から美由紀・陣八の声。廊下で2人と会う。部屋内でバーロックを発見

［里香がいる］

3階 男子便所内
宗光と会う

3階 図書室前の廊下
宗光・琴未と会う

［里香がいない］

3階 男子便所内
中で宗光と会う。宗光が消えてから壁を調べるとメッセージ発見

3階 図書室内
美由紀・陣八と話す。美由紀が床の傷を見つけてしゃがみ込む（「その通りだよ」or「絶対に違うぞ」）。本棚の後ろにメッセージ発見。「赤いリボンの鈴」入手

3階 廊下の突き当たり
猫の鳴き声を確認。天井に取っ手を発見

4階 3階への階段前
美由紀・陣八の声

4階 2年3組の入口
美由紀・陣八の声

4階 視聴覚室内
宗光・琴未と話す。琴未に「赤いリボンの鈴」を見せる

※里香が行方不明の場合、スクリーンを調べると、メッセージ発見

4階 小部屋内
ネズミの絵を調べて、板を「ドライバー」ではがす。「小さな鍵」を入手

4階 小部屋前の廊下
宗光と会う。「錆びた鉄製の鍵」を持っていると折られる。「機械油」を捨てられる

［明美を救出している］

4階 男子便所の入口
美緒・明美の声。廊下で2人に会う

4階 工作室の入口〜工作室内
中から美緒・明美の声。教室内で2人がケンカしている。明美・美緒と話す（「もちろんわかる」or「全くわからない」）

3階 廊下
明美・美緒と会う

［明美を救出していない］

5階 階段の扉前
美緒と会う

4階 2年3組前の廊下
美緒と会う

5階 階段の扉前
美緒と会う。扉が開く

5階 理科実験室内
テニスボール発見。明美行方不明に！

3階 放送室用具倉庫内
「小さな鍵」を使ってバーロックを開ける。「バーロック」入手。隣りの部屋へ入る

3階 放送室内
「ハシゴ」入手。壁に貼り紙を発見

3階 図書室内
琴未と話す（「俺と一緒にいよう」or「何も言わずに黙る」「琴未が必要だと言う」or「言わないで苦悶する」）

※里香が行方不明の場合、3階女子便所から「ビデオテープ」入手

3階 廊下の突き当たり
「ハシゴ」「ドライバー」で天井の取っ手を開ける。陣八・美由紀が登場する。子猫の首から「赤いリボンの鍵」を入手

3階 2階への階段の扉前
「赤いリボンの鍵」で扉を開ける

3階 2年1組内
全員と会うが、宗光がいない（「宗光の事を話す」or「扉の事を教える」）。

CHART:Eへ

彼女の冷たい横顔に真実の断片が見えてくる

Story 唐突な行動に出る美由紀の真意は？

今までの手腕（？）を買われ、１人で鍵を見つけることになった健太。不本意ではあったが、琴未の心配気な言葉に、つい強がって引きうけてしまったのだ。しかし、単独行動を始めたとたん、健太は遺作と遭遇し、不覚にも一撃をくらって昏倒してしまう。

正気づいた健太が教室にもどり、この一件を告げると、みんな好き勝手な意見を言うだけ。ため息をつき教室を出た健太に、追ってきた美由紀がいっしょに鍵を探すと声をかけてきた。思わず美由紀を見返す健太。そう告げた彼女が、いつもと違うように見えたのだ。

訪れた給食室で、鍵を発見した２人は、取り出すヒントと方法を求めて、校舎を歩きまわる。

その途中、美由紀は、事件についてどう思っているのか、健太に探りを入れてきた。何も言わない健太にじれたように、さらに陣八への疑問を口にする彼女……。

耐えられなくなった健太は、その理由を知ろうと、彼女を詰問する。だが、重たい口を開いて美由紀が語った陣八の姿は、健太の知っている彼ではなかった…。



▶美由紀の申し出は健太への当てつけなのか、それとも…？



◀彼女は多くの事実を隠している。ここではっきりさせよう



▲２階の鍵を見つけて喜ぶ美由紀の、サービスショット

CHART:E

CHART:Dより

- 3階　放送室内 — 宗光が縛られている
- 2階へ行く — 宗光行方不明に！

↓

1. 2階　1年1組内 — 全員と話す
2. 3階　階段の扉前 — 「赤いリボンの鍵」を無理に回す。「銅の鍵」を使って扉を開ける
3. 3階　2年2組内 — 遺作と遭遇。殴られて気絶する（※明美が行方不明の場合、2年2組の机の上から「ビデオテープ」入手）
4. 2階　1年1組内～廊下 — 遺作に会ったことを話す。美由紀と行動開始
5. 2階　1階への階段の扉前 — 扉が閉まっていることを確認
6. 2階　給食室内 — 薪ストーブを調べて、鍵を発見。鍵についている札を確認する
7. 2階　男子便所前の廊下～男子便所内 — 廊下で美由紀と話す（「陣八が好きだ」or「陣八が嫌いだ」）。中で「アルコールの瓶」を入手
8. 2階　1年1組内 — 全員と話す
9. 3階　廊下～2年2組内 — 美由紀が話しかけてくる
10. 3階　2年1組内 — 美由紀が話しかけてくる（※「昔から桜蘭学園という名前だったのか」と美由紀に聞かれるまで、2年1組に出入りする）
11. 2階　1年1組内 — 陣八・琴未がいない

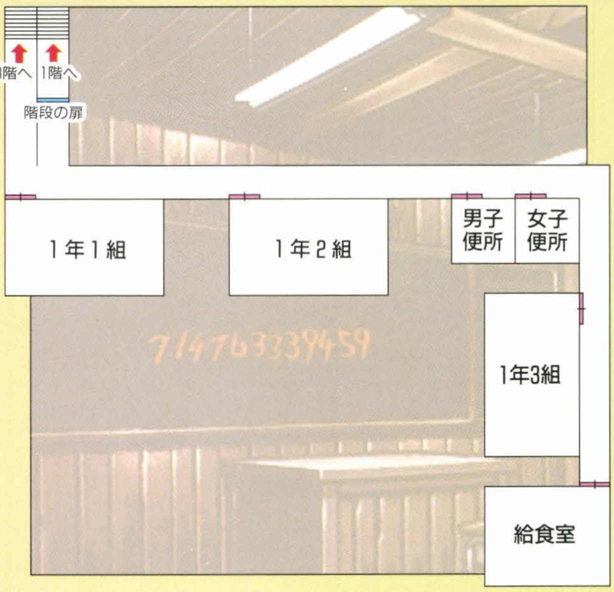
- 3階　女子便所内 — 琴未が用を足している
- 3階いずれかの部屋に入る

↓

12. 2階　1年1組内 — 陣八・琴未がもどっている（※明美が行方不明の場合、美緒の姿が消えている）
13. 3階　2年1組内～廊下 — 黒板に乱数を発見。美由紀と話す（「陣八の事→手紙の事→妹の事件→桜蘭学園」）（※宗光が行方不明の場合、乱数が2行になっている）
14. 3階　放送室内 — 貼り紙を調べて、「ライター」を入手（※宗光が行方不明の場合、2年1組の机の中から「ビデオテープ」入手）
15. 2階　給食室内 — 薪ストーブに「茶色い表紙の本」「アルコールの瓶」「ライター」を使って「銀色の鍵」入手
16. 2階　1階への階段の扉前 — 「銀色の鍵」で扉を開ける
17. 2階　1年1組内 — 陣八が消えている

CHART:Fへ

[2階　教室配置図]

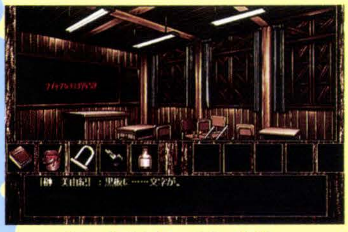


攻略のポイント

乱数が見つからない人へ最強ヒント！

黒板に数字の羅列を出現させる大きなポイントがこの会話。

２年１組内で、美由紀が「昔から桜蘭学園という名前だったのかしら」と声をかけてきたら、それが合図。１年１組にもどれば、部屋から琴未と陣八の姿が消えているはず。ちなみに教室に１回入っただけでは、美由紀が話しかけてこないことがある。そういう場合は、２年１組への出入りをくり返してみよう。



▲この黒板の乱数を見つけない限り、２階の鍵は永遠に手に入らないのだ



▲キーとなる放送室の貼り紙を、見過ごしていないだろうか？

1階 閉ざされた空間の中で、壊れていく身体と心

Story 絶望が全員の心を蝕み始める――

果てしなく長い時間をかけ、ようやく1階にたどりついた健太たちを待っていたのは、大きな南京錠がかけられた正面玄関だった。1階にいるのに出られない…⁉ 大きな失望がみんなを襲う。

さらに、ガソリンに浸された保健室のベッド…。遺作は俺たちを焼き殺すつもりなのか？ わきあがる疑問が、みんなの心に恐慌を生みだした。次々にパニックに陥る仲間たち。健太の中にも、じわじわと恐怖に似た焦りが生まれる。

その中にあって、ひとりだけ美由紀は冷静さを保ち続けていた。彼女は健太と行動をともにしながら、次々と陣八に対する疑問をぶつけてくる。美由紀は、すでに陣八がこの件に関わっていると確信しているのだ。健太は否定しながらも、自分の胸にしこりが残っていることを認めざるを得なかった。

そして、この疑惑を決定づけることが起こる。陣八は、廊下で出会ったとたん、健太を突き飛ばして逃げたのだ！ 呆然とする健太の姿を、美由紀が鋭く見つめる。

陣八、お前は本当にこの事件に関わっているのか…⁉ 健太の心の叫びは彼にはもう届かなかった。



▲恐怖とプレッシャーに押しつぶされた高島先生。いつもの凜々しい姿は失われてしまい、もはや見る影もなく……





◀▲「あたしひとりだけでも助けて！」パニックを起こして叫ぶ明美に、美由紀の厳しい叱咤が飛ぶ

CHART:F

CHART:Eより

- 1階 階段前の廊下 — 琴末・美由紀と会う
- 1階 保健室内～廊下 — ベッドがガソリン漬けになっていることを確認。廊下で美由紀と話す

※明美・美緒・里香・高島先生が無事な場合、それぞれと廊下で会う

高島先生がいる
- 1階 教職員室前の廊下 — 高島先生と会う
- 2階 1年2組内 — 高島先生と話す
- 2階 1年2組内 — 高島先生と話す
- 1階に降りる
- 2階 1年2組内 — 高島先生がいなくなる

※1度廊下に出て、もう1度1年2組に入ること

高島先生がいない

- 3階 2階への階段前 — 美由紀・琴末と話す

もちろん2人を追う
- 3階 女子便所前の廊下 — 陣八が逃げる。琴末・美由紀と話す

もちろんここで待つ
- 3階 女子便所前の廊下 — 美由紀が倒れている（選択肢は総当たりで）
- 琴末 行方不明に‼

※美緒が行方不明の場合、図書室の床から「ビデオテープ」入手

高島先生がいる
- 3階 図書室前の廊下 — 高島先生と会う
- 3階 2年2組前の廊下 — 高島先生と会う
- 2階 1年3組内 — 高島先生と話す。先生が錯乱して部屋を飛び出す
- 2階 廊下 — 高島先生と会う
- 2階 1年2組内 — 高島先生が座り込む

高島先生がいない

CHART:Gへ

攻略のポイント

イベント同時多発的に大発生‼ フロア表示に注意‼

1階では手順が複雑なイベントが多い。行方不明になっていないならば、高島先生と明美のイベント、そして琴未が行方不明になるかの分岐が待っている。

まずは、1階でガソリン漬けのベッドを確認する。ここで教職員室前にもどると、青白い顔をした高島先生が現れる。反対に、奥に進むと明美が現れることに。掲載チャートでは高島先生のイベントを先にして、1つ1つを独立させているが、明美が出現してしまった場合、2人を同時に進めていっても問題はない。ただし、どちらのイベントを、どこまで進めたのかは、きちんと把握しておこう。

いずれにしても3階に行くと、美由紀、琴未のイベントが優先されて発生する。ここで出現する選択肢で「もちろん2人を追う」を選ばないと、琴未は行方不明になるので注意。また、左の美由紀の写真は、反対の選択肢を選ばないと見られない。



▲何者かに襲われ、倒れ伏す美由紀

遺作 完全攻略特別講座 第2回 「ビデオ

高島久美のテープ

高島先生のビデオテープは、音楽室の黒板に置かれている。取りに行くタイミングは明美を探しに、美緒と5階に向かった時がベスト。

明美を探しに行かなかった時は、「チャート：D」の「明美を救出していない」ルートに組みこむ。

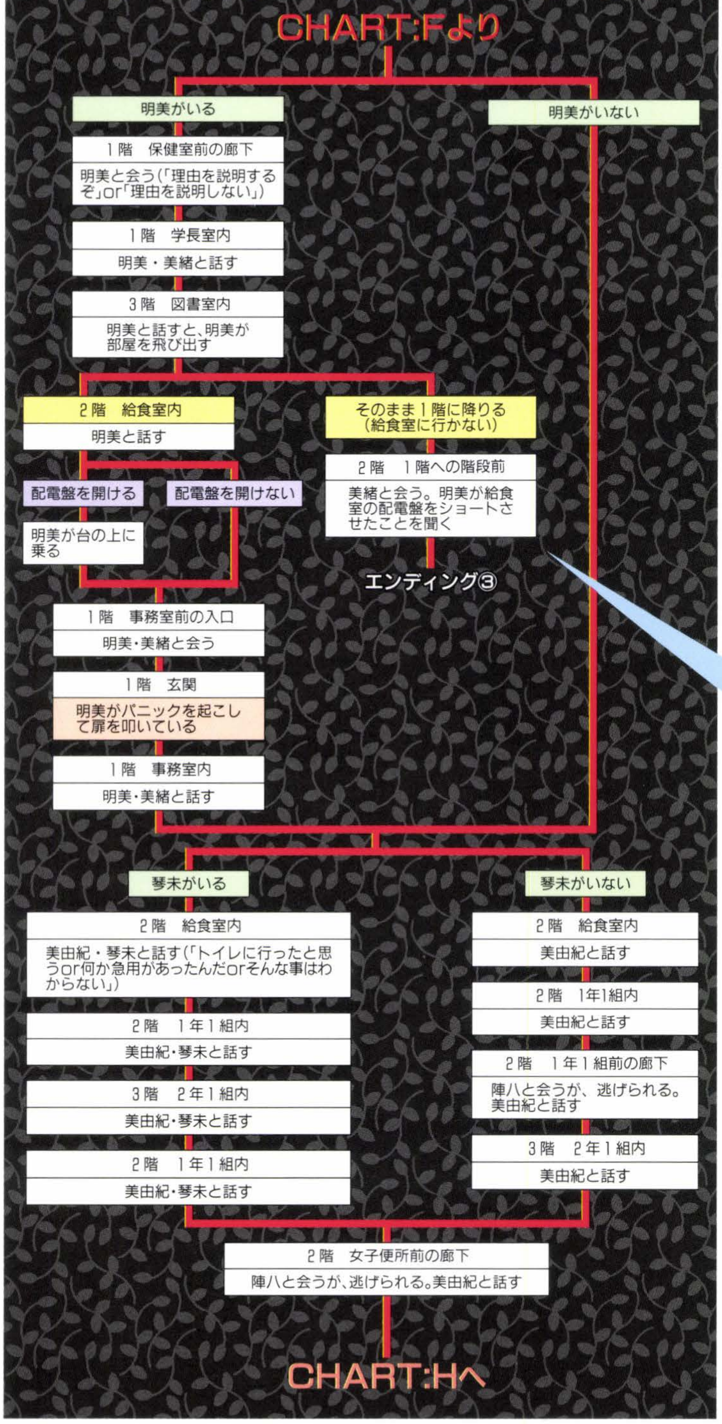


赤川里香のテープ

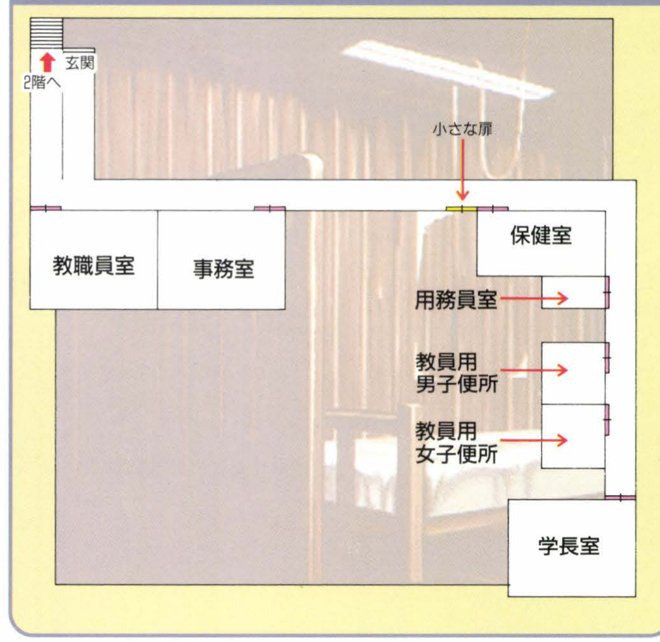
里香が行方不明の時は、3階の男子便所の壁にヒントが書かれているはず。メッセージが示しているとおり、視聴覚室のスクリーンを調べてみよう。3階の鍵を探している時に、ビデオテープも同時に探すようにするとよい。



CHART:G



[1階　教室配置図]



攻略のポイント

最短エンディングはデッドエンディング!?

何種類か用意されている『遺作』のエンディングで、最短のものはなんとデッド・エンド。これは、94ページの「攻略のポイント」でも触れた、明美のイベントから分岐するものだ。

1階に着いても、結局外に出られないことに、ヒステリーを起こした明美。彼女は、給食室の配電盤をショートさせて、校舎自体を燃やそうと主張する。

通常ならば、健太は明美の後を追いかけて給食室に行き、彼女を思いとどまらせるのだが、ここで給食室に行かず、1階まで降りてしまう。その後で2階に向かうと、血相を変えた美緒が「明美が本当に配電盤を開けた」と教えに来る。こうなると健太は何もできずに、バッド・エンドを迎えることになる……。

全てのストーリーを極めたいという人は、1度お試しあれ。





◀▲真っ青な顔でかけよる美緒だが、すでに打つ手だてはないのだ

テープの入手方法」

幹原明美のテープ

行方不明になる条件が複雑な明美だが、ビデオテープはあっさり発見できる。2階の鍵を探している過程で、健太は2年2組で遺作に殴られる。気づいた後、教室の机の上を見るとテープが置いてあるのだ。ここでは、それ以前に入手したテープを見ることもできる。



蘇我宗光のテープ

3階の鍵を開けた後、健太が放送室に行くか、行かないかで、宗光は分岐する。彼が行方不明の場合は、2年1組で発見する乱数が2行になるはず。放送室の貼り紙を確認後、2年1組の机を調べればビデオテープが発見できる。宗光の場合、その前に誰が行方不明になっているかで、テープの内容が変化する。種類は全部で3種類。

芹沢美緒のテープ

美緒は明美が行方不明だと、自動的に1年1組からいなくなる。1階の鍵を探している途中で発生する、3階の階段で美由紀が姿を消し、琴未が後を追うイベントが終了したら、図書室に寄ってみよう。床にテープが落ちているはず。



ちなみに3階のイベントは、琴未の分岐に直結するので要注意。

浅川琴未のテープ

琴未の分岐は、3階の階段で美由紀、琴未が消えた後に出現する選択肢で決まる。後を追わないと琴未は消えることになる。2年2組の前の廊下で、陣八と話した後、放送室用具倉庫に行ってみよう。ダンボールからテープが見つかる。



すべてが明らかになったとき、悲しい別離(わかれ)が待っていた

Story 親友の口から語られる、悲しい真実……

健太の前から逃げだした陣八が、ふたたび姿を現した。さっきまでと違って、笑顔すら見せながら美由紀に話しかける。それが、健太にますます不信感をつのらせる。

意を決して、美由紀をかばいながら陣八に理由を聞く健太。だが、陣八は健太の声さえ無視して、ひたすら美由紀に詰めよる。親友の思いがけない一面を見て、健太の胸に熱いものがこみあげた。「お前、本当にあの陣八なのかよ……?」

健太の悲しいつぶやきが、とうとう陣八を揺り動かした。顔をゆがめて、その場に崩れ落ちる陣八。

やがて嗚咽を漏らしながら、陣八は語りだした。美由紀の妹との関係、去年の夏の事件の真相、遺作との関わりあいについて……。



▲訪れた解放の時。彼はずっと、誰かに聞いてほしかったのかもしれない…

ある程度、予想していたこととはいえ、陣八の話は健太に充分衝撃を与えた。それでも健太は陣八を憎むことができない。美由紀もまた、許しを乞う彼を、黙って悲しげに見つめるだけであった…。

そして、物語は終焉へと向かってゆく

陣八の口から語られた真実は、健太にも大きなショックだった。親友が悩んでいたことに気づけなかった自分に、後悔の念がよぎる。

しかし、落ちこんでいる場合ではなかった。健太にはまだ、やるべきことが残っていた。美由紀の提案を受け入れ、自分の行動に嫌悪を感じつつも、陣八を放送室に閉じこめる。そして、彼から託された金色の鍵で、健太と美由紀は、ついに最後の扉を開けるのだった。

永遠に続くかのような暗闇を昇りつめ、とうとう最終目的地にたどりついた2人。ヤツはすでに待ちかまえていた。事件の首謀者であり、陣八を追いつめた張本人。健太が、そして美由紀が会いたくてたまらなかった相手、遺作…!!

相対する2人に、遺作は自らの計画を自慢げに語り出した。健太はその態度に激しい怒りを感じる。だが、遺作の傲慢さは、美由紀の指摘で崩れた。彼女の台詞に憤激する遺作。そして、ついに…!?

──全てが終わった後の放送室で、美由紀は陣八に、ある事実を語り始める。それは、陣八にとって、何よりもつらい真実だった……。



▲やっと、会えた…! 今までの思いをこめて、美由紀の冷たい炎が燃える



遺作 完全攻略特別講座 最終回 「琴未&美由紀と迎えるハッピーエンド」





▲▶大切な人と過ごすやさしい時間が、悪夢を忘れさせてくれる。親友をなくし、血を流した心も、また…

『遺作』で、健太とハッピーエンドを迎えられるのは2人。彼の片想いの相手である琴未と、ゲームの影のヒロインともいえる美由紀である。

琴未の好感度が変化する選択肢は、以下の2点。

①図書室で告白する時「琴未が必要」と告げる。

②3階の鍵を開けた後に、2年1組で出現する選択肢で「宗光の事を話す」を選ぶ。

美由紀は、以下の5点で変化。

①音楽室で、高島先生が5階の様子を見に行くと言った時に「このまま教室に留まる」を選択。

②図書室での美由紀の下着を見たかという彼女の質問に、正直に「その通りだぞ」と答える。

③2年1組で出現する選択肢で、「扉の事を教える」を選択する。

④美由紀といっしょに行動し、給食室から2階の鍵を手に入れる。

⑤玄関で発生する明美のイベントを、美由紀といっしょに見る。

以上の美由紀の条件で、分岐に関係するのは、①②③⑤の4点。

このうち、3つ以上をクリアしているならば美由紀とハッピーエンドを、2つ以下なら琴未とハッピーエンドを迎えることになる。

臭作 SHU-SAKU



新感覚！ 主人公は女子寮に暗躍するニセ管理人!?

彼の名前は「臭作」。鬼畜道を極めたとまで言われる男である。

彼は今、ある大きな野望を持って、女子寮の管理人になりすましていた。それは、ピチピチムンムンした女のコたちを意のままにすること。しかし、ただ陵辱するだけでは彼の美学に反してしまう。……そこで臭作は考えた。女のコの恥ずかしい写真を集めて、彼女たちを脅してしまおうと…!?

──今「キング・オブ・外道」の誇りをかけた、壮大かつ緻密な極悪計画が始まろうとしている……。

楽しみ方さまざま！ 目的に合わせて何度でも新鮮なプレイができる!!

STEP 1 「マスター・オブ・外道」臭作、見参！ 俺様の美学を邪魔する奴ぁ、許さねぇ!!

- 部屋の様子をうかがう
- ↓
- ビデオカメラorデジカメを設置
- ↓
- ビデオカメラorデジカメを回収（→部屋の様子をうかがう に戻る）
- ↓
- 写真を部屋に置く
- ↓
- 女のコを脅迫する
- ↓
- 陵辱成功

『臭作』の、第1の目的は女のコの写真を集めること。各女のコの部屋やトイレ、脱衣所などの様子をうかがって、とにかくカメラを仕掛けよう。基本ルーチンは左図のとおり。カメラの設置と回収をくり返して、地道に脅迫のネタを集めていくのだ。中には、条件がそろわないと発生しないイベントもある。まずは、あちこち動きまわって、慎重に様子を探るべし。

また写真の収集と同時に、ゲーム上に出現する「スケジュール表」を埋めていくのも目的の1つ。このスケジュール表は、前にプレイした結果がそのまま表示され、どこに誰がいたかなどが、一目でわかるもの。うまく活用すれば、次のプレイで楽に計画が立てられるはず。写真の収集に役立てよう。



STEP 2 目指すは百花繚乱、酒池肉林。鬼畜道、ここに極まれり……！

決定的な写真が手に入ったら、いよいよ陵辱タイム。後はひたすら犯りまくるだけ！ しかし、全部のHグラフィックを、一度のプレイだけで見ることは不可能。また、陵辱状態に突入すると、以降の通常イベントも見られなくなる。見ていないグラフィックをチェックして、完全制覇を目指そう。それでこそ鬼畜の名にふさわしいのだ…!?



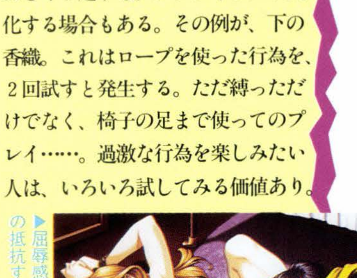
マニアも納得!? 豊富なHグラフィック！

『臭作』の大きな特徴の1つが、膨大なHグラフィックの数。Hシーンがあるのは先生を含めて8人(!?)とやや少なめだが、1人の女のコにつき、なんと全部で12パターンものグラフィックが用意されているのだ。

また、ゲームの目的が目的なだけに、Hのシチュエーションも豊富。ロープやカミソリといった、アイテムを使ってのプレイもあるのだ。

こういったアイテムを使っての行為は、普通のHよりも激しく、女のコに精神的ダメージを与えるのだ。すると、彼女たちのプライドや抵抗感が一気に減り、やがて従順な性の奴隷へと変わっていくことに…。とくに気の強い香織や朝美が、次第に壊れてゆく過程は嗜虐心をそそる…。

さらに、同じシチュエーションのHをくり返すと、グラフィックが変化する場合もある。その例が、下の香織。これはロープを使った行為を、2回試すと発生する。ただ縛っただけでなく、椅子の足まで使ってのプレイ……。過激な行為を楽しみたい人は、いろいろ試してみる価値あり。



▶屈辱感が大きいほど、女のコの抵抗する力は早く失せるのだ

標的 THE TARGET

くくっ、ついに始まるぜ、俺の人生の全てをかけた大イベントが。特別に、俺様の獲物を見せてやろう。どいつもこいつも臭作様お墨つきの上玉だぁ！

FILE No.1
近藤　渚

［メモ］
粛正音楽学院ピアノ科3年生。人をだますことを知らない純真箱入り娘。1人では電車にも乗れない

FILE No.2
前島香織

［メモ］
粛正音楽学院ピアノ科3年。理事長の孫娘。権力を鼻にかけるフシがある。綾香を「あの女」と呼ぶ

FILE No.3
水無月志保

［メモ］
粛正音楽学院邦楽科3年生。父親が有名な陶芸家で、母親は茶道家元。男と話すだけで顔を赤らめる

FILE No.4
南雲千秋

［メモ］
粛正音楽学院バイオリン科2年生。わがままで依頼心が強く、泣き虫。ヌイグルミと甘いものが大好き

FILE No.5
栗原朝美

［メモ］
粛正音楽学院バイオリン科2年生。男っぽい話し方に、モデルなみのスタイル。千秋の保護者役を自認

FILE No.6
藤間萌子

［メモ］
粛正音楽学院ピアノ科2年生。男友だちが多く、夜遊びも多い。父親はバブルの時代に儲けた成金

FILE No.7
高部絵里

［メモ］
粛正音楽学院バイオリン科1年生。高部グループ会長の令嬢。カンが鋭く慎重で、なかなかスキがない

FILE No.8
南　綾香

［メモ］
粛正音楽学院ピアノ科の教師。寮の監督も兼任。本人は近くのマンションに住む。彼氏がいるらしい

攻略にも反映されている(!?)人間関係

女のコ同士の人間関係は、攻略にも反映されている。たとえば、依存心の強い千秋は朝美と仲がよく、大概のことを彼女に話す。臭作（＝プレイヤー）が「これなら大丈夫」と思ったネタでも、朝美に相談してしまったりする。しかし、これは反対に「朝美がいなければ、千秋には相談する相手がいない」ということでもあるのだ。

こういった関係は、他でも見られる。その中で、最も大きい存在が綾香。先生という立場上、女のコたちが一番に相談を持ちかける相手である。綾香が無事な場合、致命的な写真を撮らない限り、ほぼ全員が彼女に、臭作の行動を言いつけてしまう。（香織だけは、ある件で綾香にこだわりがあるため、相談することはない）確実に全員を攻略したいと思えば、まず綾香を落とそう。彼女の攻略についてはP.101のコラムを参照すること。

その他にも、渚と志保、萌子と香織などの組み合わせがある。前者の2人では、志保の決定的な写真が比較的早めに手に入るはず。

後者では、気の強い香織を先に落としておくとよい。ただし、香織は渚や志保とも関わりがある。完全攻略をねらうなら、この3人は一気にカタをつけるのがベスト。


▶千秋の自慰写真を入手。これを使って脅迫してみたが…


▶写真は効果なく、朝美がどなりこんできた。これでジ・エンド…



A COMPLETE SCHEDULE

誰もその場にいない時	女のコがそこにいた時
イベントが発生した時	条件で、人がいたりいなかったりする時
条件によってイベントが発生する時	

※掲載したスケジュール表は、「写真を誰の部屋にも置かない」場合のものです。

場所／時間	(土) PM 5時00分	15分	30分	45分	PM 6時00分	15分	30分	45分	PM 7時00分	15分	30分	45分	PM 8時00分	15分	30分	45分	PM 9時00分	15分	30分	45分
渚の部屋																				
香織の部屋																				
志保の部屋					渚															
千秋の部屋							朝美													
朝美の部屋																				
萌子の部屋																香織	香織			
絵里の部屋																				
綾香の部屋																				
女子トイレ					絵里			千秋			志保	香織	渚			朝美				
脱衣所																	絵里 志保 渚		朝美	千秋
管理人室		絵里	志保 渚		朝美 千秋		香織		朝美 志保 香織 渚	朝美	朝美 志保 香織 渚	朝美	千秋 香織	千秋 香織 渚	萌子 千秋	千秋	志保 渚	香織	朝美 千秋 香織	萌子 渚

※各項目の中の人物の名前は、その場所に現れる、もしくはその場所でイベントが発生する女のコを表しています。

Go To The Next Page…

臭作日記

俺様の秘蔵ダイアリーを初公開だぁ！ ガキどものハレンチ写真も載ってるぜ。でも日記なんて、ちぃーと照れるなぁ

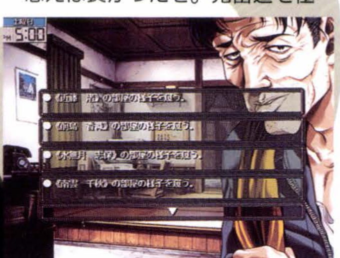
土【PM5：00 管理人室】

くくくっ、ついにこの時がやってきたぜ…。俺様の人生で、最大最強のイベントの始まりだぁ。何のことかって？ 決まってるじゃねえか「恥ずかしい写真を撮って、ガキどもを脅しちゃおう」作戦のことだよ。とうとう、この計画を実行に移す時が来たんだぜぇ。

思えば長かったぜ。鬼畜道を極めたこの臭作様が、乳臭い小娘どもに愛想をふりまくツラさといったら……。おまけに、ここのガキどもはよぉ、人を疑うことを知らねえんだよ。いつもニコニコしたバカ面で俺に近づいてきやがるんだ。さすが、天下のお嬢様校「粛正音楽学院」の生徒さんなだけあるぜ。おかげで、何度、その場で犯っちまおうと思ったことか…。

ま、そのガマンも今日でおさらばだ。どんくさいあいつらのことだ。部屋にビデオカメラを仕掛けようが、デジカメを仕掛けようが気づくはずはねえからな。思い切り恥ずかしい写真を集めてやるぜ。

おっと、くっちゃべってる時間はねえんだ。なにしろ明後日の朝5時がリミットだからな。さっさと予定を決めようぜ、相棒……。



▲今、臭作の伝説(？)が始まるのだ!?

土【PM6：45 厨房】

ったく、泣けてくるぜ。この俺様がガキどものエサ作りたぁ……。

ん、何か食堂から音がするな。……おやぁ、あれは朝美お嬢さんじゃねえか。今日の食事当番か。しかしイイ格好だな。短いスカートでケツを突き出すなんざ、いきなり犯られちまっても文句は言えねえぞ。……そうか、俺はデジカメを持ってたな。望遠でねらって、と。撮れてたらラッキーだぜ。

さてと、これからが問題だ。誰にこの超強力媚薬を盛るんだ…？



▲そそる格好でテーブルセッティング！

土【PM8：15 風呂焚き】

飯炊きの後は、風呂焚きだぜ。今どき薪で焚く風呂なんてどこにもねえよ。金持ち学校なら、湯沸かし器くらい付けろってぇんだ。

おや、あれに見えるは萌子お嬢さんだ。また、門限破ってのご帰還かぁ。しかも寮の庭で、堂々と乳繰りあってやがる。これはいいネタになるぜぇ。デジカメを向けて、と……。くくくっ、今に俺様があんな男とは、くらべものにならないほどの肉棒の味を教えてやるからな。待ってろよ、萌子ぉ。



▲若い2人に、場所は関係ないらしい

POINT

ここでは、イベントの発生方法や分岐の条件について大解説！ これで完全攻略も夢じゃない!?

1 媚薬の入れ方

臭作が持っている超強力な媚薬は15粒。この限られた数を、土曜の夕食から日曜の夕食までの全3食に、うまく分配する必要がある。

土曜の夕食に媚薬を入れて効果が得られるのは、渚、香織、志保、千秋、朝美の5人。このうち、渚、志保、千秋の3人は着替えや自慰など、比較的ポイントの高い写真が撮れるはず。脅しをかけるタイミングさえ間違わなければ、その写真1枚で追いつめることも可能。

次にそれぞれに仕こむ薬の数だが、渚や志保が媚薬で反応するには1人につき2粒ずつ必要になる。千秋は1粒でもOK。朝美についてはP.100のポイント5を、香織はP.101のポイント7を要参照。

2 食事を作らないと…？

食事を作るか作らないかは、プレイヤーが任意に選べる。もちろん、作らなくてもゲームは進む。ただしその場合、媚薬は使えない。

また、食事がないと外食する女のコ（渚、香織、志保）が出て、その時間は部屋が無人になる。反対に、食事がないとずっと部屋にいるコもいる。もちろん、その間カメラは仕掛けられなくなるのだ。



▲外出を伝えにくる渚。チャンス…？

3 千秋のワガママ？



▲ワガママな千秋は、エサで釣るのだ

通常、食事を作らないと媚薬は仕こめないが、ある条件を満たすと、例外が発生することがある。

土曜日の午後8時から45分の間に、管理人室で起こる千秋のイベントがその1つ。お菓子をもらいに来た千秋に、お茶と一緒に媚薬を飲ませることができる。

おまけに、彼女のパンチラ写真まで撮れるという、これはまさに一石二鳥(？)のイベントなのだ。

発生させる条件は2つ。まず、土曜の夕食を作らないこと。次に、午後7時から7時45分の間に千秋の部屋を訪れて、彼女にお菓子をあげる約束をしておくこと。後は、約束の時間に、管理人室にもどっていればOKだ。



▲容姿は幼くとも、下半身は見事に成長している様子…

場所／時間	(土)PM 10時00分	15分	30分	45分	(土)PM 11時00分	15分	30分	45分	(日)AM 0時00分	15分	30分	45分	(日)AM 1時00分	15分	30分	45分	AM 2時00分
渚の部屋																	
香織の部屋																	
志保の部屋		渚															
千秋の部屋									朝美	朝美							
朝美の部屋								千秋									
萌子の部屋														香織	香織		
絵里の部屋																	
綾香の部屋																	
女子トイレ	渚	萌子	千秋	志保	絵里						香織					萌子	
脱衣所	志保						香織 萌子						千秋	千秋			
管理人室	志保	香織		千秋 朝美	渚	渚	香織 絵里	香織		香織	朝美	朝美					萌子

土 【PM 9:30 脱衣所】

ガキどもが風呂に入る時間をねらって、脱衣所にビデオカメラを仕掛けてみたら、ネタになりそうな映像がしこたま撮れたぜ。

まずは、朝美だぁ。相変わらずいいスタイルしてやがる。おおっ、何だこいつ、下着が濡れてるじゃねえか…？　そうか、朝美の夕食にぶちこんだ媚薬が効いてるってわけか。こりゃあ、ただのパンチラより、ずっと恥ずかしいなぁ。

続いては、千秋だな。見ろよ、ちいちゃいオッパイが見事に映ってら。早くこいつを、思う存分、揉みしだきてえなぁ。

ん、志保じゃねえか？　床にへたりこんで何してやがるんだ？　おやあ、こいつの股間のシミは…。なるほどな、媚薬が効いて、立てなくなったわけだ。純情な志保お嬢さんには、たまんねえだろうさ。



▶千秋の幼い胸がまる見え



▶微妙な身体の角度が…



▲媚薬の効果がこんなところにも…!?

土 【PM11:45 渚の部屋】

すげえぞぉ。あの渚お嬢さんが自分で慰めてるんだぜぇ。さすがの渚も、媚薬2粒のうずきには耐えられなかったみてえだな。しかし、あの薬を2粒も飲んだなら、もっともっとよがり狂ってもいいはずだが。ふん、正真正銘のお嬢様は、媚薬にも負けないってか…。



▲身体のうずきに耐えかねた渚の痴態。羞恥と興奮に赤らんだ顔が切なげ……

日 【AM 0:15 志保の部屋】

くくっ、いいねぇ。あの志保のおなにぃが見られるなんて思わなかったぜ。媚薬に感謝しなきゃな。しかし、たどたどしい手つきだな。もしかして志保お嬢さんは、今まで自分でしたことなんざ、ないんじゃねえのか？　まあ、お固いあのガキならありえるか…。これも、見ようによっては、ただ、お股を掻いてるようにしか見えねえしな。

まあ、いいさ。マジメでおとなしい志保のことだ。これでも充分脅しが効くかもしれねえ。きちんとデータを保存しておこうぜ。



▲性的に未熟な志保の指戯。ぎこちなさが、かえって淫らな雰囲気を演出する…

4 湯加減が重要!?

食事同様、風呂焚きも任意の仕事。風呂をわかさないと、渚、千秋、朝美は出かけてしまう。また、志保、絵里はそのまま部屋にずっといるので、臭作は何もできない。

注意するのは香織。彼女もまた、風呂がないと外出するが、その外出の条件にはもう1つある。それはお湯の温度がちょうどよくないこと。湯加減にまで文句をつけるのは香織だけ。さすが学院理事長の孫娘。超ワガママなのである。



▲条件によっては拝めない香織の肉体

5 媚薬の効果

夕食に仕こんだ媚薬が、効果を表すピークの時間帯は、午後11時台から午前2時くらいまでである。

まず、媚薬を飲んだ女のコは部屋にいなくなる。上記スケジュール表の渚、香織、志保の午前0時台で発生している分岐がこれにあたる。彼女たちは、火照った身体を冷まそうとして、廊下をふらついている。もちろん、この間はビデオカメラやデジカメを仕掛け放題だ。

さらに、媚薬を仕こんだ時にのみ、起こるイベントがある。渚、志保、千秋の自慰シーンや、香織の着替えシーン（午後8時30分に発生ずみ）である。部屋に誰もいないのが合図。ビデオカメラやデジカメを仕掛けよう。

ちなみに、朝美は媚薬をいくつ飲んでも、脱衣所の写真が変化するのみでイベントは発生しない。

逆に、媚薬で発生しなくなるものもある。たとえば、志保が午後10時に電話を借りにくるイベント。これが薬を飲んでいると、その時間に彼女は脱衣所で動けなくなっていて、管理人室には現れない。

▼媚薬を入れると出現しない、志保の肉感的なヒップの超接写写真！　さてどっちを選ぶ!?



6 食欲魔人・朝美

ポイント3で解説した千秋のイベントと同様に、夕食作りをサボらないと発生しないのが、このイベント。空腹に耐えかねた朝美が、管理人室に忍びこんで、食べ物をあさるというイベントだ。

注意するのは、イベント発生時間（午前0時45分）に管理人室にもどること。ただし、臭作がずっと管理人室にいると朝美は忍びこんでこない。直前の午前0時30分には別の場所にいるようにしよう。



▲空腹の前では慎みも消え去るらしい

	15分	30分	45分	(日)AM 3時00分	15分	30分	45分	(日)AM 4時00分	15分	30分	45分	(日)AM 5時00分	15分	30分	45分	(日)AM 6時00分	15分	30分	45分
		朝美	千秋	渚		香織		萌子											志保
	萌子	萌子	萌子	萌子	萌子	萌子	萌子												

Go To The Next Page…

日【AM 1:00 脱衣所】

こんな時間だから、あんまり期待してなかったんだが、エライもんが撮れてるじゃねえか。カメラの方を向いて着替えてくれたおかげで、千秋のアソコがくっきりと見えてやがる。たまんねえなあ…。

けど、なんで千秋のガキは、夜中にこんなとこで着替えてんだ? ああ、なるほどな。媚薬のせいで、アソコから汁があふれて、どうしようもねえのか。だからって普通、ここで着替えるかねえ……。千秋お嬢さんらしいぜ、まったく。



▲部屋で着替えたくなかったらしい…

達人への道 SHU-SAKU

巻ノ壱：綾香の攻略

綾香は、他の7人の女のコと攻略方法がちょっと違っている。寮の舎監を兼ねる彼女だが、寮に住んでいるわけではない。このため、臭作としては、お茶に混ぜた睡眠薬を飲ませるには、彼女を管理人室に呼び出す必要があるのだ。

その手段が、電話。とにかくスキを見ては、綾香の部屋に電話をかけよう。ただし、1回の呼び出しで成功するわけではない。疑り深い綾香のガードを外し、彼女にお茶を飲ませるためには、4回も呼び出さなくてはならないのだ。そのための電話の回数は、計10回。

その10回目の電話で、会話中にある選択肢が出現する。カンのいいプレイヤーなら、この選択肢に迷うことはないはず。綾香がこだわっていた生徒は誰だったっけ…!?

貶しめられたプライド









▲これで綾香の攻略は完了だ…!!

7 香織の分岐に注意

香織は、媚薬を盛ったか盛らないかで、見られるイベントが微妙に違ってくるので、注意が必要だ。

まず、媚薬を入れることで発生する、午後8時30分の着替えシーンと、午前0時の鏡台前で香織が自分の胸を揉んでいるシーン。

この鏡台前のイベントが2種類あるのだ。媚薬を入れてない時には、香織が髪の毛をとかしている普通(?)の写真しか出てこない。もちろん胸揉み写真の方が、彼女を追いこむポイントは高いぞ。

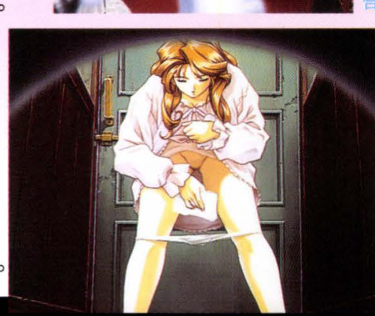
そして、媚薬を入れると発生しなくなるのが、女子トイレで午前0時30分に起こるはずの、右のイベント。これを撮られることは、香織にとって致命的。彼女を追いこみたいなら、媚薬は仕こまずに、この写真をねらうのがベスト。



◀媚薬を入れないバージョン



◀こちらが媚薬を入れた場合



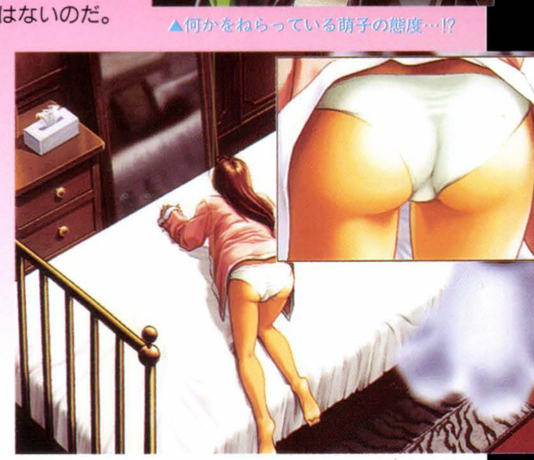
8 萌子の夜遊び

粛正音楽学院の校風にまったくそぐわない萌子。彼女は遅くまで遊んでいるため、夕食に間にあわないことが多い。さらに、朝寝のため朝食も食べない。つまり、彼女の食事に媚薬を盛っても、それを本人が食べることはないのだ。食事を作る時には、注意しておこう。

さらに萌子はある条件で、なんと外泊してしまう。それは風呂をわかさないこと。すると、午前2時以降に外出し、翌朝までもどってこない。ただし、午前2時から3時45分まで管理人室で見張っていると、外泊を断念し、部屋にもどる。



▲何かをねらっている萌子の態度…!?



▲ベッドメイキング中の萌子。なんか妙に挑発的だ…

場所／時間	(日)AM 7時00分	15分	30分	45分	(日)AM 8時00分	15分	30分	45分	(日)AM 9時00分	15分	30分	45分	(日)AM 10時00分	15分	30分	45分	(日)AM 11時00分
渚の部屋																	
香織の部屋			渚	渚													
志保の部屋						渚				渚							
千秋の部屋														朝美			
朝美の部屋																	
萌子の部屋																	
絵里の部屋																	
綾香の部屋																	
女子トイレ	絵里				朝美		渚	千秋								朝美	
脱衣所					絵里	絵里	絵里						渚	渚	渚		志保
管理人室						千秋	香織	香織	朝美	香織		朝美	千秋	志保	志保	萌子	渚

日【AM 7:15 絵里の部屋】

おいおい…。せっかく絵里の部屋にうまくカメラを仕掛けられたと思ったら、これかよ？　ったく使えねえガキだ。冗談じゃねえや。



▲絵里の視線がとらえているものは？

日【AM 8:30 朝美の部屋】

いいね、いいねえ。朝美のガキ、朝っぱらからムダ毛のチェックかよ。きれーな尻のラインが、よく見えてるじゃねえか。しかも、鏡にゃ、恥骨がりっぱに映ってらあ。朝美としちゃあ、他人様にはとても見せられない姿だろうな…。

日【AM10:00 脱衣所】

何だ、こりゃ…？　渚は、脱衣所で何をしてるんだあ…？　もしかして、渚が手に持っているのは、自分の下着か…!?　くくくっ、そうかそうか…。自分の汚れた下着の匂いに、思わず顔を背けちまったってわけかぁ。清純な渚お嬢さんには、似つかわしくない姿じゃねえか。汚れた下着も、それを嗅いでる渚お嬢さんの恰好もなあ。

こいつは、でかいポイントだぜ。この時間あたりの脱衣所は、案外期待できるかもしれねえな…//



▲お嬢様にあるまじき姿を見せた渚。これは大きなポイントになるかも…

日【AM10:45 女子トイレ】

くくくっ、やった、やったぜ／　見ろよ。朝美のガキが自分の股間をのぞいてやがる//　しかも指で広げてるから、中までよ～く見えらあ。どうやら朝美の朝飯に仕こんだ媚薬が効いたらしいな。あふれる汁に不安になって、様子を見たってとこか。こいつを朝美の部屋に置いて脅せば…、決まりだな。



▲ついに撮った、朝美の決定的写真。媚薬のすさまじさよ

ん、なんだ？　絵里じゃねえか。やったぜ、これでこいつのネタも撮れる…って、なんでこのガキは、掃除なんか始めてるんだぁ…!?

そうか…、俺様の知らないうちに便所がキレイになっていたのは、こいつのおかげだったのか…。なかなかいい娘じゃねえか、なあ…。

って、違うだろうが／　ナメてんのか、このガキ//　俺様がほしいのは、絵里のガキの恥ずかしい写真だろうが…。こんな、いい子ぶってる写真を集めてどうするんだよ、まったく。頼むぜ、相棒…。



▶めったにスキを見せず、部屋のガードも固い絵里。やっと撮れたと思ったら、こんな写真。でも、いいコだなあ…

9 1日の基本は朝食

土曜日の夕食と同じように、日曜日の朝食でも、イベントの分岐が発生する。ただ夕食と違うのは、お嬢様方は朝食を積極的には食べないということ。準備してないといって、外出までして食べるのは朝美のみ。他の女のコは、用意してないと、その時間帯（午前9時から1時間ほどの間）は、自分の部屋でおとなしくしているのだ。

しかし、用意さえあれば、お嬢様たちもきちんと食べるはず。この場合も、朝食に顔を出さないのは、朝早くに外出してしまった香織と、朝寝もしくは夜遊び中（この分岐については、P.101のポイント8を参照）の萌子のみである。

さて、媚薬の入れ方だが、効果があるのは千秋と朝美の2人。とくに朝美は、これで決定的な写真が撮れるはず。千秋もまた、条件によっては追いこめるイベントが発生する。朝美は1粒でOKだが、千秋には2粒が必要となってくる。

ちなみに他の3人、渚、志保、絵里は、昼間、実家に帰ってしまうため、媚薬を入れたとしても、その効果は見ることはできない…。



◀朝食がないと、激しく怒る朝美。食欲魔人ふたたび



▲媚薬でこんな恥ずかしいシーンが…

10 素直な渚ちゃん

渚のイベントで発生しにくいのが、午前11時15分に彼女の自室で起きるもの。これは、渚と臭作の会話がきっかけとなるのだ。

午前11時に管理人室で渚と会い、掃除をまだしていないという彼女をいさめよう。渚は、ムッとしつつも部屋にもどって、素直に掃除を始める。このイベントが撮りたいなら、午前10時30分以前に、渚の部屋にデジカメ、またはビデオカメラを仕掛けておくことが必要。



▲発生条件がややこしい渚の掃除姿…

11 管理人室イベント

通常、臭作は管理人室にじっとしていることを嫌がる。しかし、管理人室には、さまざまな理由で女のコたちがやってくるのだ。

中でも重要なのが、日曜日午後2時45分から3時に発生するイベント。これは、萌子に媚薬を盛る唯一のチャンス。朝飯を食べそこねた萌子が、臭作に食べ物をせがみにくるので、快く与えよう。

また、管理人室イベントは、発生時間が複雑。たとえば、午後2



▲電話をする千秋の、無防備な背中だ

	15分	30分	45分	(日)PM 12時00分	15分	30分	45分	(日)PM 1時00分	15分	30分	45分	(日)PM 2時00分	15分	30分	45分	(日)PM 3時00分	15分	30分	45分
	絵里		渚	萌子						香織	千秋								萌子
	志保	志保		朝美	朝美	萌子	萌子	萌子	千秋	千秋		萌子				香織	香織	香織	
	朝美	朝美		渚	千秋	志保		香織	朝美		萌子	香織	香織	千秋	萌子	萌子 朝美	千秋		

Go To The Next Page…

日【AM11:00 萌子の部屋】

ちっ、萌子のバカは、今ごろお目覚めかぁ…？ いい身分だぜ。まあ、そのおかげでこいつのナマ乳を拝めたんだけどな。くくっ。



◀寝ぼけ顔の萌子を激写！ なめらかな褐色の肌がたまらない

日【PM12:45 千秋の部屋】

こいつぁ、すげえ。あの千秋お嬢さんが鏡に向かってケツを突き出してらあ。鏡のおかげで、柔肉が丸見えになってるじゃねえか!?

どうせ、千秋お嬢さんのことだ。自分の身体が変になったと、泣き出しそうだったんだろうなあ。朝飯に媚薬を入れて正解だったぜ。

でも、千秋のガキもあれでズ太いからな。このネタで落とせるかぁ…？

日【PM 2:00 管理人室】

たまに管理人室にいたら、香織のガキが来やがった。あいかわらず高慢ちきな女だぜ。でも、俺ぁ鬼畜道を極めた臭作様だからな、転んでもただでは起きやしねえよ。香織のスキをねらって、パンチラ写真を撮っておいたぜ。大した脅しのネタにはなんねえけどな…。



◀香織お嬢様のスカートの中はこんな感じ

達人への道 SHU-SAKU 巻ノ弐:追い込み方法

壮大なこの鬼畜計画を成功させるには、一定の手順が必要になる。

まずは、女のコの写真を集めること。何度も彼女たちの部屋の様子をうかがったり、トイレや脱衣所などを徘徊することになる。

ただし、臭作の行動はすべて秘密。目的の場所に誰かがいたら、何もできない。反対に、誰もいないからといって、時間帯を考えずに仕掛けても、効果は得られない。動きをつかむ先見性と、緻密なスケジューリングが必要になるのだ。

次に「これは！」と思った写真を手に入れたら、女のコの部屋に写真を置いて、脅迫文を書く。もちろん、これも隠密行動。部屋の主がいない間におこなうこと。

最後に、彼女がいる時間を見計らって部屋を訪れ、トドメの脅しをかける。この脅迫に、標的の女のコが屈服すれば、晴れて「陵辱タイム」に突入できるのだ…!!



◀志保の致命的写真を入手！ これを使い…



▶臭作の脅迫に、青ざめる志保。追いこみ成功か…？



▶この姿で部屋にいれば、100%成功。後は犯りまくるだけ…!?

時に香織と会えば、15分には彼女は現れない。さらに、2時に香織に会った後、15分に彼女の部屋に行くと、いつもはいないはずの香織が部屋にいる。すると、午後4時のイベントが撮れなくなる可能性があるのだ。カメラを仕掛けるタイミングを考えてから、イベントや分岐は発生させるように…。

▼これは、1時45分に電話を借りにきた萌子。なぜかノーパン…



12 日曜の午後は…

日曜日の午後は、寮から人がいなくなる時間。女のコたちは実家に帰ったり、遊びに行ったり…。

実家に帰る女のコは、渚、志保、朝美、千秋、絵里。このうち朝美はすぐ帰ってくるため、ほとんどを寮で過ごす。千秋も事情で家に帰れず、やはり自分の部屋にいる。

他の3人は、午後12時過ぎには外出してしまう。つまり、この時間帯にビデオカメラやデジカメを仕掛けても、効果がないのだ。

残りの2人、香織、萌子は外出組。とくに香織は、出かけては帰るという不規則な動きを取るので、彼女のスケジュールをつかまないと、何もできなくなるぞ。せっかく写真を部屋に置いたのに、肝心の彼女が帰ってこない……なんてことのないように!?



場所／時間	(日)PM 4時00分	15分	30分	45分	(日)PM 5時00分	15分	30分	45分	(日)PM 6時00分	15分	30分	45分	(日)PM 7時00分	15分	30分	45分	(日)PM 8時00分
渚の部屋									志保								
香織の部屋																	
志保の部屋																	
千秋の部屋			朝美	朝美													
朝美の部屋																	
萌子の部屋		香織															
絵里の部屋																	
綾香の部屋																	
女子トイレ	朝美					香織		志保	絵里	渚				朝美	朝美	朝美	
脱衣所																	
管理人室	志保	千秋			萌子 千秋		志保	渚		香織	香織		志保 香織 渚			志保 渚	渚

日【PM 3:15 朝美の部屋】

こりゃあイイ。朝美お嬢さんの大股開きだぁ。おまけに、ヨダレたらして、熟睡してやがるぜ。粛正音楽学院のお嬢様とは思えねえ寝姿だぜ、こいつぁ。くくくっ。

そうそう、朝美のガキは、後輩に人気があるそうだが、この恰好をそいつらが見たら、どう思うのかねぇ…。その前に、女としても恥ずかしいよなあ、こんな写真をバラまかれたら…。ま、朝美にはもっと強烈なネタがあるけどな。一応、データに保存しておくかあ。



▲おいしそう（？）な朝美の寝姿だ…

日【PM 4:00 香織の部屋】

くくくっ、こいつもスゲエなぁ。あの香織お嬢様が、なんとご自分でアソコの毛を剃ってらっしゃる。これぁ、なかなか見物じゃねえか。おまけにベッドに片足を乗せてるからよ、中身までよーく見えてるぞ。こんな写真を見せられたら、プライドの高い香織のことだ。憤死しちまうんじゃねえのか？ そ



▲あの香織お嬢様がこーんなに、はしたないポーズで、ムダ毛のお手入れ中

れにしても、いやに丁寧だなぁ…。さては、男に見せるつもりか…!?

日【PM 4:45 萌子の部屋】

来たぜ、来たぜぇ。萌子の自慰姿だぁ。管理人室で、アイツに仕こんだ媚薬はムダじゃなかったぞ。菓子をくれってきた時には、どうしてくれようかと思ったけどな…。

しかし、さすがに遊び慣れてる萌子お嬢さんだ。渚や志保と違って手淫も堂に入ってるじゃねえか。

ああ、早くこのプリプリした乳房をわしづかみにして、思い切り



▲情欲に負けた萌子の、あられもない姿。うごめく褐色の肌がなまめかしい

舐めましてみてえなぁ。まあ、その時は着実に近づいてきてるからな。アセらずいこうぜ、相棒……。

日【PM 6:45 厨房】

ちっ、また飯作りの時間がきちまったぜ。ん、また奥の方から音がしてるな。今日は誰だぁ…？

なんだ、また朝美じゃねえか。冷蔵庫のものをつまみ食いしてやがる。さっきの昼寝姿といい、萌子とは違った意味で、つくづく学院の校風に合わねえ女だぜ……。

しかし、その冷蔵庫に入っている食い物なんざ、みーんなとっく

13 さびしい夕食

臭作が作る最後の食事が、日曜日の夕食。しかし、この食事、いつにもまして、食べてくれる女のコが少ない。外出したまままもどってこない女のコもいれば、腹痛で食事ができないコもいるという…。

まず、夕方になってから自宅にもどった千秋は、夕食もお風呂も自宅ですませてくる。また、門限を破って外出している香織と萌子も、当然、夕食の席にはいない。

そして、朝美は、つまみ食いした冷蔵庫のソーセージにアタり、激しい腹痛を起こしているのだ…。午後7時台に女子トイレに行くと、ツラそうな彼女に会えるはずだ。

つまり、きちんと夕食を食べるのは、渚、志保、絵里の3人だけとなる。さらにこの中で、媚薬によってイベントが発生するのは、渚と志保の2人に絞られるのだ。

14 お嬢様はキレイずき

日曜日の風呂によって発生する分岐は、ちょっとややこしいぞ。

まず、渚と香織が、お風呂がないと外出するのは同じ。絵里も、土曜日と同じように、自室にこもる。千秋は、自宅で風呂をすませてくるのでイベントは発生しない。

土曜日と違うのは、志保、朝美、萌子の3人。志保は、土曜日に風呂がなかった場合のみ「2日もお風呂に入らないのは、耐えられない」と言って外出してしまうのだ。朝美は、腹痛で出かける気力もなく、部屋で横になっていることに。

最後に、萌子は、彼女に媚薬を飲ませたかどうかで分岐する。飲ませなかった場合は、風呂がなくても、そのまま寮でおとなしくしている。しかし、媚薬を飲ませた時は、風呂がわいてないと、出かけてしまい、それ以降、もうもどってこない。



▲おとなしい志保のささやかな反抗だ



▲脱衣所で見られる志保の肢体。かきあげた髪が…!!

達人への道 SHU-SAKU

①デジタルカメラ



15分間隔で1時間につき計4枚の撮影が可能に、臭作が改造ずみ。ゲーム開始時から5台を所有しているので、複数の女のコを盗撮する際の主力アイテムとなるはず。

しかし、撮影時間が1時間と短いので、気を抜くとすぐ時間オーバーしてしまう。こまめに回収をするように心がけよう。長い間、回収し忘れると臭作の機嫌が低下するぞ。また、設置した時の時間も、すでに撮影時間の中に含まれていることも忘れないように!!

②ビデオカメラ



2時間の連続撮影が可能。ただし、1台しか持っていない。午後9時以降や日曜昼の脱衣所など、多くのイベントが連続して起こる場所に仕掛ける作戦がベターだ。

ビデオカメラの大きな特長は、盗撮したシーンを、動画で見られること。志保の豊かな胸が揺れる様子や、バイオリンを弾く絵里のしなやかな指の動きなどは、まさに動画ならではの魅力。いろんなイベントをビデオカメラで改めて撮るのも、おもしろいかもね。

	15分	30分	45分	(日)PM 9時00分	15分	30分	45分	(日)PM 10時00分	15分	30分	45分	(日)PM 11時00分	15分	30分	45分	(日)AM 0時00分	15分	30分	45分
		渚	渚																
					香織					絵里	志保	千秋	渚	萌子			朝美		香織
			萌子	絵里 萌子	渚			志保	香織	朝美									
	萌子	朝美	朝美	志保 香織	萌子 渚			志保 渚	千秋							渚	渚		萌子

Go To The Next Page…

に賞味期限切れだぁ。食ったらどうなるかなんて…、俺でも恐ろしくて口には出せねえや。くくっ。



▲なりふり構わずつまみ食い中の朝美

日【PM 8：00 風呂焚き】

風呂焚きにきてみりゃあ、また萌子だぁ。しかも媚薬のせいか、昨日よりパワーアップしてやがる。いいネタになるんじゃねえか…？



◀またも萌子が庭で。身体が熱くうずいて…

日【PM 8：45 風呂焚き】

おっとぉ、誰かと思えば、香織お嬢さんじゃねえか。こりゃ意外だ。理事長の孫娘が寮の庭で、逢い引きたあ、いい度胸じゃねえか。

しかもだぜぇ、相手は、どう見ても香織より、ずーっと年上だ。アブナい匂いがぷんぷんするぜぇ。こりゃあもしかして、今はやりの不倫ってヤツじゃねえのかい…？

くくくっ、香織お嬢様もやるもんだなぁ。こいつはなかなかポイントが高いんじゃねえか？　それじゃあ、俺様のデジカメで、2人の記念撮影といきましょうかねぇ。



▶今度は香織。危険な恋の香り

巻ノ参：アイテムについて

③媚薬



ゲーム開始時に、臭作が持っている媚薬は15粒。管理人という立場を利用して、食事の中に混ぜることができる。劇薬らしいので、1人の女のコに使える数は1回の食事につき2粒までになっている。

ただし、この媚薬を入れたからといって全ての女のコに効果が表れるわけではない。まったくイベントが発生しない場合もあるのだ。

また、1粒で過敏に反応するコもいるし、2粒使わなくては効果がないコもいる。反応はさまざま。

媚薬は、女のコの写真を撮る上で、非常に有効なアイテム。よく考えて使おう。くわしい使用法については、各ページの、ポイントのコーナーを参考にしてほしい。

④ロープ&カミソリ





この2つのアイテムは、女のコを陵辱する時に使えるもの。臭作はゲーム開始時から、ロープを2本、カミソリを3個持っている。

カミソリは、臭作いわく「安物」なので、1回誰かを剃毛すると、刃がボロボロになってしまう。つまり、1回のゲーム中では、剃毛プレイは3回しかできないのだ。

もう1つの陵辱アイテムであるロープだが、2本のうち1本は、綾香を監禁するために使ってしまう。だから、女のコたちを辱めるのに使用できるのは、1本だけ。ロープは1回でダメになることはないが、何回も酷使すればやがて切れてしまう。当然、以後はロープを使ったプレイはできなくなる。

ちなみに、綾香を監禁する時にロープがないと、実は合気道の有段者である彼女に、返り討ちにされてしまうぞ。



◀綾香はロープで捕まえておかないと、後で大変なことになる





場所／時間	(月)AM 1時00分	15分	30分	45分	(月)AM 2時00分	15分	30分	45分	(月)AM 3時00分	15分	30分	45分	(月)AM 4時00分	15分	30分	45分
渚の部屋																
香織の部屋																
志保の部屋																
千秋の部屋																
朝美の部屋		萌子	萌子													
萌子の部屋																
絵里の部屋																
綾香の部屋																
女子トイレ	千秋			朝美						志保	志保	朝美				
脱衣所																
管理人室																

…Endless Game…

日【PM11:00 志保の部屋】

さすが志保お嬢さんだ、規則正しい生活をしてるねえ。この時間に、もう寝巻きに着替えてやがる。

それにしても、見ろよ。前かがみになってるせいで、あのデカい乳房がぎゅっと押しつぶされて、やたらそそるじゃねえか……。たまんねえなあ。恥ずかしい股間のふくらみも見えてるし。これぞ、チラリズムの極意ってやつかぁ？

月【AM 0:15 香織の部屋】

ちっ、香織のガキは、着替えもしねえで、下着姿で爪に色をつけてるぜ。大股開いちまってよぉ、股間のむんとした匂いがこっちまで漂ってきそうじゃねえか……。

しかし、どんなお嬢様もしょせんはただの女。人目がなけりゃあ、こ～んな、はしたない恰好だって平気でしてるってことだよなあ。

月【AM 2:00 朝美の部屋】

おおっ、朝美の着替えシーンを手に入れたぜぇ。時間的に見て、これが最後の写真だな。朝美のぴちぴちむんむんした身体を拝めるのも、これが最後ってわけだなぁ。

……ちょっと、待てよ。この写真を見てるってことは、俺ぁ全員の陵辱に成功してないってことか？この鬼畜道を極めた臭作様がよぉ。

ちっ、しょうがねえなぁ。もう一度チャンスをやるから、今度こそうまくやれよ、なぁ相棒よぉ…。

（臭作日記・第一部完）



▲最後の締めは、朝美のたわわな乳房

達人への道 SHU-SAKU

巻ノ四：エンディング

『臭作』には、彼のとった行動によって、いくつかのエンディングが用意されている。ただ、ゲームの性質上「これがハッピーエンドだ！」と言えるものはない…!? この際「マスター・オブ・臭作」を目指し、すべての結末をチェックしてみるのも、1つの道かも…。

①仕掛けた写真が効を奏さなかった場合

写真が効果的な脅し材料にならなかった場合や、女のコが脅迫に屈しなかった場合が、この結末。標的の女のコに助けを求められた別のコや、綾香が臭作を捕まえに現れ、あわてて逃げようとした彼は、なんとかけつけたパトカーに轢かれてしまうのだ。自業自得…。



▲険しい顔で、管理人室に現れた綾香。ちくしょう、全部バレたか



▲しぶとく逃げだした彼を待っていたのは、まばゆい光。そして…

②1人も陵辱できずにエンディングを迎えた場合

鬼畜道を極めたはずにもかかわらず、誰も陵辱できずに月曜日になってしまった場合の結末……。「鬼畜マスター」としてのプライドを賭けた一世一代の勝負に負けた臭作は、自分にケジメをつけるため、なんと自害して果てる…!!

だが、これも「真の終わり」ではない。プレイした人だけが知る、「本当のエンディング」とは…？





▲▶臭作の、自分なりの責任の取り方。男の引き際は、潔く……？

③誰か1人でも陵辱してエンディングを迎えた場合

完全攻略ならずとも、1人でも陵辱に成功して、月曜日の朝5時を迎えた場合のエンディング。

臭作は、当初からの予定通り、午前5時きっかりで管理人室をあとにする。しかし、寮の庭で、ある重要な事実を思い出して……!?

▶そそくさと、寮から抜け出した臭作だったが…



15 終盤のイベントは……

全員攻略を目標の人は、この時間帯すでに陵辱可能状態のはず。

しかし、ここでは「すべてのイベントを極めたい」というプレイヤーのための簡単な解説をしよう。

日曜日の夜から月曜日未明のイベントは、基本的にすでに出現しているものが多い。午後10時45分の渚や、午後11時の志保の着替えシーンはすでに見ているはず。

注意すべきは、午後7時45分に志保の部屋で起こるイベント。初めて出現するイベントだが、夕食を作らないと、志保が外出してしまい、発生しなくなるので要注意。

また、日曜日の脱衣所で見られるグラフィックも土曜日とは違っているので、必ずカメラを仕掛けておこう。もちろんその前に、お風呂をわかしておく必要があるぞ。



◀志保の部屋で。確かに、他人には見せたくないな…



◀お嬢様の大胆な大股開きの姿



▲これも、すでに回収ずみのはずの渚

粛正音楽学院女生徒籠絡計画

虎ノ巻

土曜日	PM５：00	渚の部屋	デジカメを設置
	PM５：15	香織の部屋	ビデオカメラを設置
	PM５：30	朝美の部屋	デジカメを設置
	PM５：45	管理人室	
	PM６：00	渚の部屋	デジカメを回収
	PM６：15	餌をつくる	
	PM６：30	朝美の部屋	デジカメを回収
	PM６：45	餌をつくる	渚・千秋・朝美に媚薬を２粒ずつ
	PM７：00	女子トイレ	デジカメを設置
	PM７：15	香織の部屋	ビデオカメラを回収
	PM７：30	綾香に電話	
	PM７：45	管理人室	
	PM８：00	萌子の部屋	デジカメを設置
	PM８：15	風呂を焚く	
	PM８：30	女子トイレ	デジカメを回収
	PM８：45	脱衣所	ビデオカメラを設置
	PM９：00	管理人室	
	PM９：15	萌子の部屋	デジカメを回収
	PM９：30	管理人室	
	PM９：45	女子トイレ	デジカメを設置
	PM10：00	脱衣所	ビデオカメラを回収
	PM10：15	渚の部屋	ビデオカメラを設置
	PM10：30	綾香に電話	
	PM10：45	志保の部屋	写真設置
	PM11：00	綾香に電話	
	PM11：15	脱衣所	デジカメを設置
	PM11：30	女子トイレ	デジカメを回収
	PM11：45	綾香に電話	
日曜日	AM０：00	女子トイレ	デジカメを設置
	AM０：15	渚の部屋	ビデオカメラを回収
	AM０：30	朝美の部屋	ビデオカメラを設置
	AM０：45	綾香に電話	
	AM１：00	女子トイレ	デジカメを回収
	AM１：15	綾香に電話	
	AM１：30	脱衣所	デジカメを回収
	AM１：45	綾香に電話	
	AM２：00	綾香に電話	
	AM２：15	綾香に電話	
	AM２：30	朝美の部屋	ビデオカメラを回収
	AM２：45	綾香に電話	「前島香織について」→綾香完了
	AM３：00	渚の部屋	写真を設置
	AM３：15	志保の部屋	志保を追い込む（志保完了）
	AM３：30	香織の部屋	写真を設置
	AM３：45	管理人室	
	AM４：00	萌子の部屋	写真を設置
	AM４：15	渚の部屋	渚を追い込む（渚完了）
	AM４：30	香織の部屋	香織を追い込む（香織完了）
	AM４：45	管理人室	
	AM５：00	萌子の部屋	萌子を追い込む（萌子完了）
	※以降…AM７：45まで自由行動		
	AM８：00	朝美の部屋	写真を設置
	AM８：15	千秋の部屋	写真を設置
	AM８：30	管理人室	
	AM８：45	管理人室	
	AM９：00	朝美の部屋	朝美を追い込む（朝美完了）
	AM９：15	千秋の部屋	千秋を追い込む（千秋完了）

臭作

ここを見てるってことは、攻略に悩んでるわけかぁ？　俺様がとっておきの方法を教えてやるぜ、感謝しろよぉ（by臭作）

1人目☞綾香


▲警戒心の強い綾香を攻略するには、彼女のプライベートを利用すること

まず誰よりも先に攻略すべきなのが綾香。相談相手である彼女を拘束してしまえば、女のコたちはたやすく落ちるようになる。もし、綾香をまだ捕まえていないなら、他の女のコを脅すのは先送りにし、ネタを集めるだけにしておこう。

綾香のくわしい攻略については、P.101の「達人への道」を参照。

2人目☞志保

志保のポイントは、土曜日の午後７時30分のトイレの写真。これ１枚で彼女は陥落。ただし、その前の夕食がないと発生しないイベントなので気をつけよう。この写真なら、綾香は関係なく攻略可能。

3人目☞渚


▲渚に大ダメージを与える自分の痴態

渚は、綾香を落としていないと攻略不能。渚のカギとなる写真は、日曜日の午前０時に撮れる彼女の自慰シーンだが、綾香が無事だと彼女に相談されて使えないのだ。写真を部屋に置くのは、綾香の攻略まで待とう。もちろん、自慰させるためには、渚の夕食に媚薬を２粒入れておくことが必要になる。

4人目☞香織

香織は、志保と同じくトイレがポイント。夕食に媚薬を入れなければ発生するはずの、日曜日午前０時30分の写真が致命的なネタになる。志保と同様、この写真１枚で攻略可能で、他のコは関係ない。

5人目☞萌子

萌子の脅迫に使うのは、土曜日の午後８時45分から９時の、香織の前で下着をつけている写真と、庭で彼氏と抱きあっている写真の２枚。綾香、香織がいないと有効。写真はかなり早めに手に入るが、脅迫するのは、香織の後にしよう。

6人目☞朝美

朝美と千秋は、ほぼ同時期に写真を部屋に置くことになる。これでたがいに相談できなくなるのだ。脅迫に使うのは、午後６時15分の着替え、同45分の厨房、午後９時30分の脱衣所、日曜日の午前１時15分の着替えシーン。計４枚だ。

7人目☞千秋

千秋は、必ず先に綾香と朝美を落としておく。相談相手がいる限り、彼女の性格上、どんな写真も致命的とはならないのだ。掲載したチャートでは、朝美と同時期に攻略している。使った写真は土曜日の午後９時45分の脱衣所のもの。

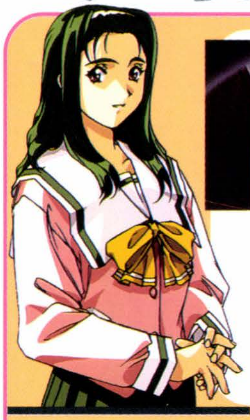
8人目☞絵里

カンの鋭さはピカイチの絵里。彼女は、臭作から漂う危険な匂いを敏感に感じていて、デジカメやビデオカメラの気配すら察知する。そんな彼女を攻略するには……？　まずは、「虎の巻」を試してみよう。思わぬ展開が開けるかも…!?



WEAK POINT

ここでは特別に、各女のコの弱点と、写真やビデオ撮影する際の、重要なポイントをチェックしてみたぞ…!?




◀渚の決定的写真がこれ。日曜日午前3時ジャストと、夜11時15分の計2回発生。早めに要チェック



▶日曜日夜の脱衣所で激撮した、はしたない姿。お風呂を沸かしておかないと発生しない

近藤　渚

渚はトイレの写真が致命的で、それ1枚でOK。掲載したもの以外には、自慰写真も有効。




▶日曜日夜の脱衣所で。香織は、お風呂がぬるいと、文句を言って出かけてしまうので注意



◀香織の致命的写真。プライドの高い彼女には屈辱的なはず。媚薬を入れると出現しない

前島香織

香織もトイレの写真1枚でOK。この他にも、ムダ毛の手入れの写真などがポイントが高い。




◀志保のトイレ写真。これなら誰でも落ちるはずだ…。土曜日の午後7時30分に撮れる



▶自室のベッドの上で…。おとなしい志保にはダメージだが、決定的ではない!?

水無月志保

致命的なのはトイレの写真。上記以外には、自慰行為などが有効。比較的早めにおとせる。





▲媚薬を入れないと見られない、千秋の痴態2点



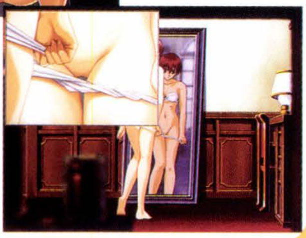
▶日曜日の朝食に媚薬を仕こむと見られる。しかし、彼女には決定的とはならず

南雲千秋

千秋は、致命的という写真はない。ポイントが高いのは上記の3枚。先に朝美をおとそう。




◀日曜の午前中に発生する、朝美のクリティカルな写真。朝食に媚薬を仕こんでおこう…



▶姿見でムダ毛のチェックをする朝美…。日曜日の朝8時30分、彼女の自室にて

栗原朝美

トイレの写真が決定的。その他にも、ムダ毛のチェックや、日曜日夜の脱衣所などが高い。




▶自室の掃除中、何かに気づいたように顔を上げた絵里。静かな表情がとらえるものは?



◀脱衣所でもガードは堅い。視線は、またもカメラに向けられて…

高部絵里

絵里にはまったくスキがない。部屋や脱衣所で撮れる写真も、こんな普通のものばかり…。




◀ベッドの上で悶える萌子。日曜の午後、管理人室で彼女に媚薬を飲ませると、発生する



▶洗濯中に下着を脱ぎだす彼女。この後に管理人室で会うと、なんとノーパン…

藤間萌子

ポイントが高いのは自慰と、洗濯中に下着を脱いでいる写真。だが、致命的なものはない。

ねらうのはココ!!

女のコたちの恥ずかしい写真を、一番ラクに入手できる場所。それが、女子トイレと脱衣所なのだ。

まず、脱衣所が最も機能するのが、夜9時以降のお風呂タイム。規則で入浴時間が決まっているため、女のコたちが集中して現れる。この時間帯に撮影時間の長いビデオカメラで大量にネタを仕入れる。

また同様に日曜の午前や午後の各自の洗濯タイムも要チェック！

次に、トイレで撮れる写真。これは彼女たちにとって、致命的な1枚になることが多い。ただし、臭作がカメラを仕掛けられるのは、用具室の隣りの個室だけ。他の個室の様子まではわからないのだ。

そのため、前のプレイでカメラを仕掛けた時、誰も出現しなかった（ゲームのスケジュール表で緑色で表示される）のに、実際に足を運ぶと、女のコがいる場合がある。これは彼女が別の個室を使っていて、カメラに映らなかったということ。もちろん誰かがいれば、カメラの設置も回収もできない。

SPECIAL EDITION

「Premium Art Gallery」では、パッケージ・イラストの他、販促用ポスター、未公開のカラー原画など、貴重なビジュアル資料を大量発掘。エルフ社内に潜入した「エルフ解体新書」には『下級生』のあのヒトの4コマが!!

110 Premium Art Gallery

DE・JA
DE・JAⅡ
ドラゴンナイト
ドラゴンナイトⅡ
ドラゴンナイトⅢ
ドラゴンナイト4
SHANGRLIA
SHANGRLIA2
雀JAKA雀
同級生
同級生2
METAL EYE
METAL EYE2
WORDS WORTH
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
野々村病院の人々
河原崎家の一族
下級生
遺作
臭作
and RARE WORKS!!



138 エルフ解体新書



FUJI「instax mini10」にて撮影

超豪華!!　未公開原画＆パッケージ・イラストetc.満載

Premium Art Gallery

当ギャラリーでは、エルフから発売されたゲームソフトの、パッケージ・イラスト、キャラクター原画、販促品などを展示いたしております。初公開のビジュアル資料も多数ございますので、どうぞごゆっくりと、ご観賞ください。

RARE WORKS

現在では残念ながら販売されていない、貴重なエルフ初期作品のパッケージ・イラストがここに結集。パッケージそのものすら、すでに入手困難（ほとんど不可能）なレア物のイラストを紹介するメモリアル・コーナー。



ドキドキシャッターチャンス!!

これぞエルフ処女作のパッケージ・イラスト。ついにパッケージは製品版も写真も見つからなかった、レア中のレアといえる一品を発掘。パッケージをお持ちの方はご一報を。



プライベート・スクール

とにかくハデでにぎやかなパッケージ・イラストからも、作品に登場するキャラクター数の多さがうかがい知れる…!?　ゲームタイトル・ロゴも、キッチュでオシャレだった。



エンジェル・ハーツ

セーラー服の女のコたちがパッケージを飾る学園モノかと思いきや、よく見れば手にはムチが!?　実は手ごわい女のコたちを相手にする、学園ＲＰＧのパッケージ・イラスト。

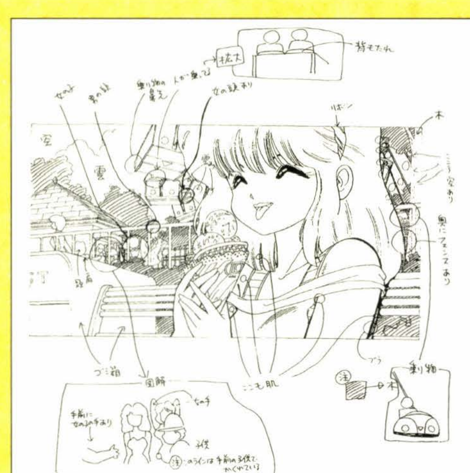
ぴんきぃ・ぽんきぃ



全3巻ある『ぴんきぃ・ぽんきぃ』の第1集『ぴゅーてぃふる・どりーむ』のパッケージ・イラスト。1巻につき5本のストーリーが収録され、1人ずつ制服の女のコがパッケージを飾る。

1989年に、全３巻にわけて発売された『ぴんきぃ・ぽんきぃ』は、それぞれのパッケージ・イラストの他に、まさに「お宝」というべきキャラクター原画をお蔵出し！

当時の、制作段階における完成度への意識の高さがうかがえるものだ。右の遊園地と思われる設定の原画など、女のコはもちろんのこと、背景やモブにいたるまで説明がこと細かく書きこまれている。下の２点の原画は、エレベーター・ガールに縁日と、シチュエーションも豊富。過激なCGを紹介できないのが残念だが、エルフは80年代にすでに『同級生』のルーツといえる作品を発表していたのだ。





第2集『とわいらいと・げーむす』のパッケージ・イラスト。「チカンに御用心」「恐怖の密室」などのストーリー・タイトルから、はにかみスマイルのパッケージ・ギャルへの妄想はふくらむ!?



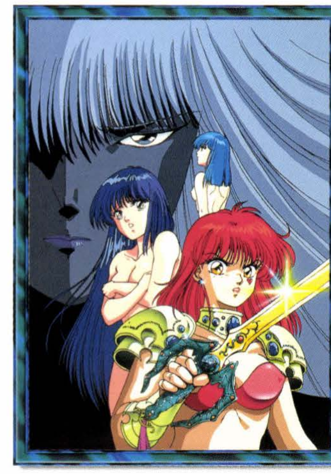
第3集『ばとる・らばーず』のパッケージ・イラスト。ヘア・スタイルがどこか80'Sを感じさせる女のコの、瞳が印象的。オールド・ファンの方は、思い出しておセンチにならないように。











RUNRUN狂走曲

あきれた表情の美少女をとりかこみ、なんとも個性あふれすぎるほどのキャラクターたちがかけめぐる、にぎやかしいパッケージ・イラスト。見ているだけで楽しくなってくる。

FOXY2

これまでに紹介してきた作品とはうって変わって、シリアスで重々しい雰囲気の『FOXY2』パッケージ・イラスト。残念ながら、前作『FOXY』は今回、発掘ならず…。

RAY-GUN

バックのキャラクターとのコントラストが美しい『RAY－GUN』のパッケージ・イラスト。展開するドラマの深さを感じさせる。CGも本作から16色にグレード・アップ！



ELLE

ヒロイン「エル」がうるんだ瞳で誘うパッケージ・イラスト。アイコン式が導入されたエルフ初の作品だけに、クリックしてください、と言わんばかりの大胆さ!?　ロゴ・デザインもカッコよかった。



天神乱魔

ダークでシリアスな世界観を想像させる背景のトーンと、コミカルなキャラクターの取り合わせが絶妙なパッケージ・イラスト。ゲーム中での会話の楽しさが、コミカルなキャラの表情に表れている。



DE・JA

謎の美女に手招きされるがまま、迷宮のような事件へと誘いこまれてゆく『DE・JA』の幻想的なパッケージ・イラスト。異形のキャラクターたちの仰々しさと、それに対比して輝くような女性の美しさが、物語の神秘性を感じさせる。

タイトル・ロゴで隠れていた部分のCGもバッチリ見える『DE・JAⅡ』のパッケージ・イラスト。前作のパッケージ・デザインとはまったく違ったコンセプトといえる。ゲーム中で見たシーンを、思わずチェックしたくなってしまう。

DE・JAⅡ





ドラゴンナイト

豪奢なフレームのついた『ドラゴンナイト』のパッケージ・イラストは、このままレリーフにしてしまいたいくらいの美しさ。キャラクターたちの取っているポーズも、どこか絵画的。超人気シリーズの記念すべき第１作にふさわしい逸品。

Premium Art Gallery



ドラゴンナイトII

前作とならんで、装飾的なデザインがほどこされている『II』のパッケージ・イラスト。キャラクターたちを中央に集合させ、ゲームソフトのパッケージとして、王道というべきデザインを踏襲。フレームは、よりデコラティブになった。

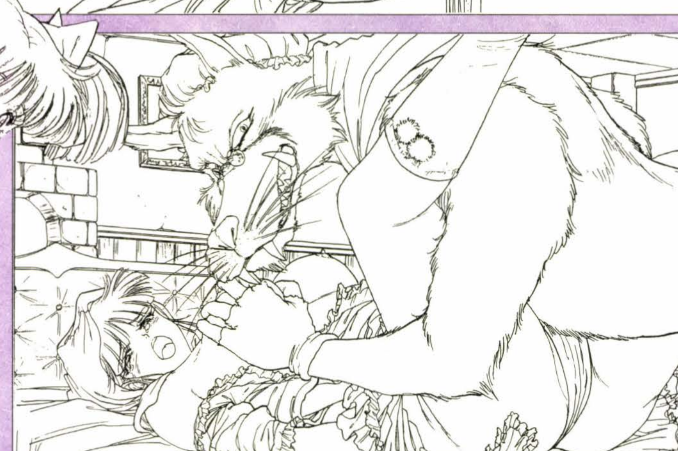


ドラゴンナイトIII

ゲームシステムがシリーズの前2作とはガラッと変わったためか、デザインも一新された『ドラゴンナイトIII』のパッケージ・イラスト。物語のスケールの大きさが感じられ、ゲームクリアへの意気ごみも、かなりアオられる構図と言える。『III』はパッケージ・イラストの他、特別に原画も公開！ 背景も含め、とにかく細かい線と描写に注目したい。右下、赤ずきんちゃんの洋服のフリルに完敗。



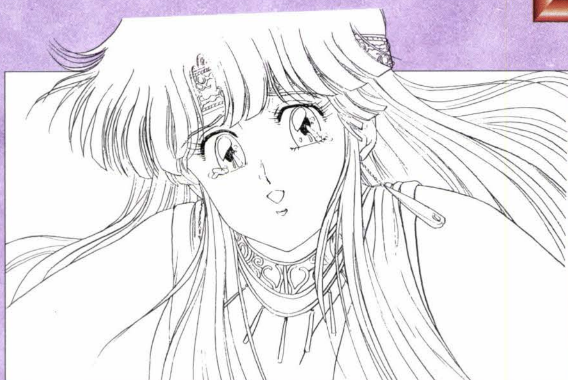








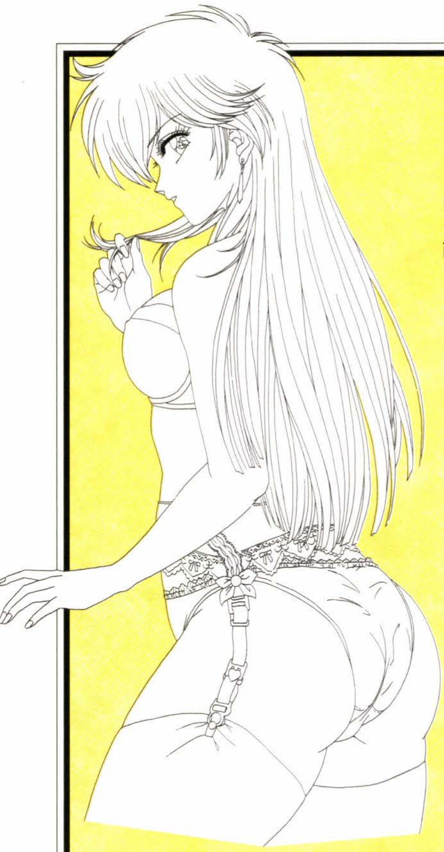
▲▶すでに販売が終了してしまったエルフの人気キャラクター商品、幻の「ルナちゃんシーツ」の原画とセル・イラストを発掘！　こちらも、シーツそのものはどこからも発見されなかったレア物である。今もルナちゃんと添い寝などしている、幸せなファンがどこかにいるハズ…



ドラゴンナイト4

美麗な女のコたちはもちろん、登場するキャラクター全て（敵キャラさえも）が、魅力的なドラマを背負っている『ドラゴンナイト4』のパッケージ・イラスト。描き手はご存じ、竹井正樹さん。





SHANGRLIA

不思議な洋館で美しき女将軍たちが待ち受ける『ＳＨＡＮＧＲＬＩＡ』のパッケージ・イラスト。また、スクロールするセクシー画面を、継ぎ目なしで堪能できる原画を紹介。



◀▲下着のフリルからヘア・スタイルの指定まで、細かく描きこまれた原画。左、色っぽくなりがちなガーター・ベルトだけど、大きめリボンがラブリー





SHANGRLIA2

『２』のパッケージ・イラストは、前作のイメージとほぼ同様だが、ファッションや背景、小物にいたるまで、より細かく、さらにゴージャスに描きこまれている。また、原画のクオリティに驚かされる。



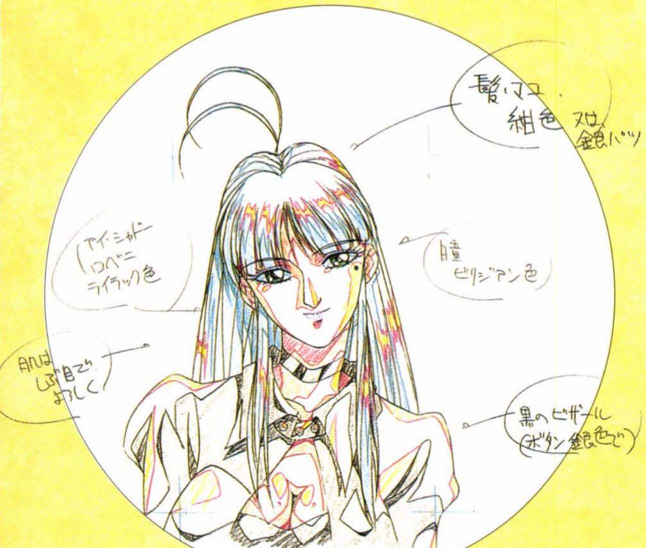


◀▲左、今回より横スクロールも登場。うねる髪が乱れぶりを表現。上、スカートのプリーツのラインがそそる



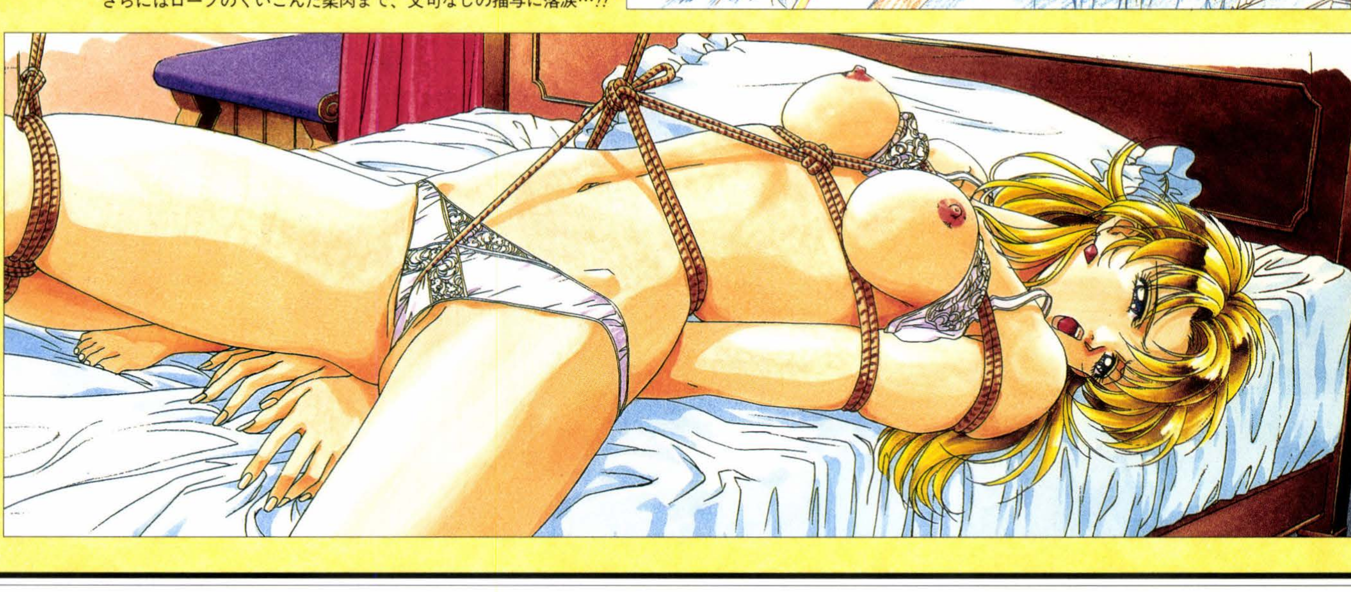


▲▶▼上はストッキングの濃度の指定。右と下は、カゲ線と色指定。こういった指示でＣＧスタッフに、イメージを明確に伝達する。アイシャドウや口紅の色の指定もあり、このまま１冊の設定資料集が作れそうな細かさだ





▼▶横スクロールの緊縛シーン。右はカゲ指定、下はカラーに起こした原画だ。シーツのしわやランジェリーの繊細すぎるレース部分、さらにはロープのくいこんだ柔肉まで、文句なしの描写に落涙…!!



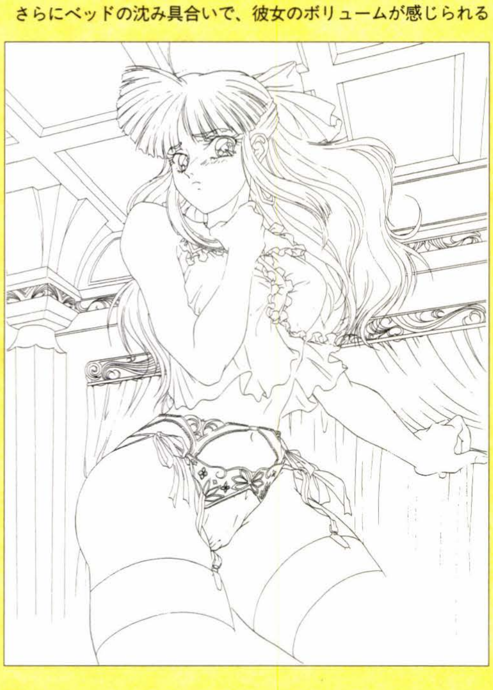




◀▲ファッションから室内の装飾まで、ブルジョワ頽廃的かつ官能的なムードが濃密に立ちこめる左の原画。上はまたアングルといい、指のくいこみといい、フェティッシュな1枚



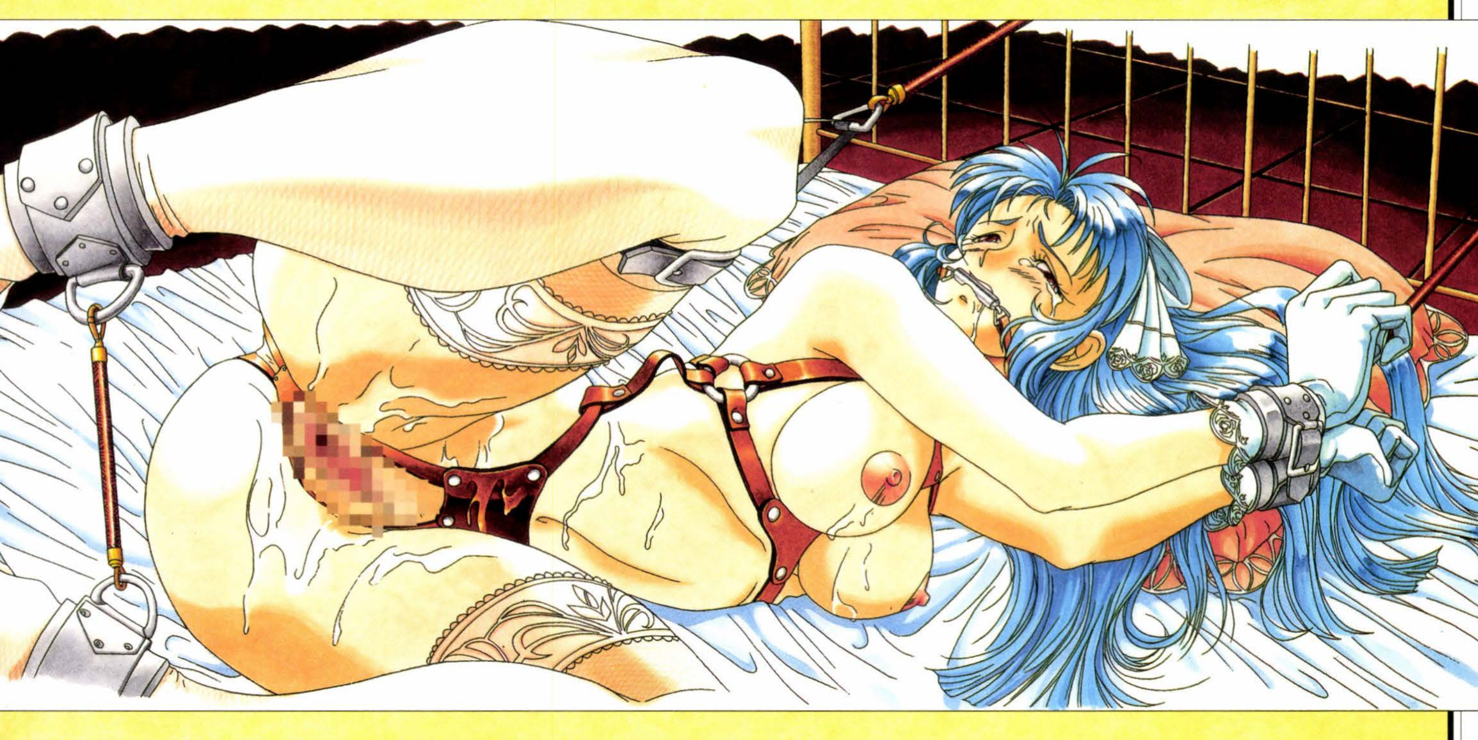
▼▶下、リボンがあしらわれ、少女っぽいのにガーター付きというランジェリー姿。右、服の前あわせ部分と脇のつれ具合い、さらにベッドの沈み具合いで、彼女のボリュームが感じられる





◀半開きの口、自由のきかない両手、這いつくばってつぶれた乳房、亀甲に縛られたロープがくいこむ下腹部と、責め具…。被虐感を匂わせながらも、美しさを内包した姿だ……

▼四肢の自由を奪う拘束具に加え、涙をたたえて歪んだ顔面にも口枷が…。広がった局部から立派な太股へとしたたる液体は、もう何が何やら、どこまで修正すればいいのやら…





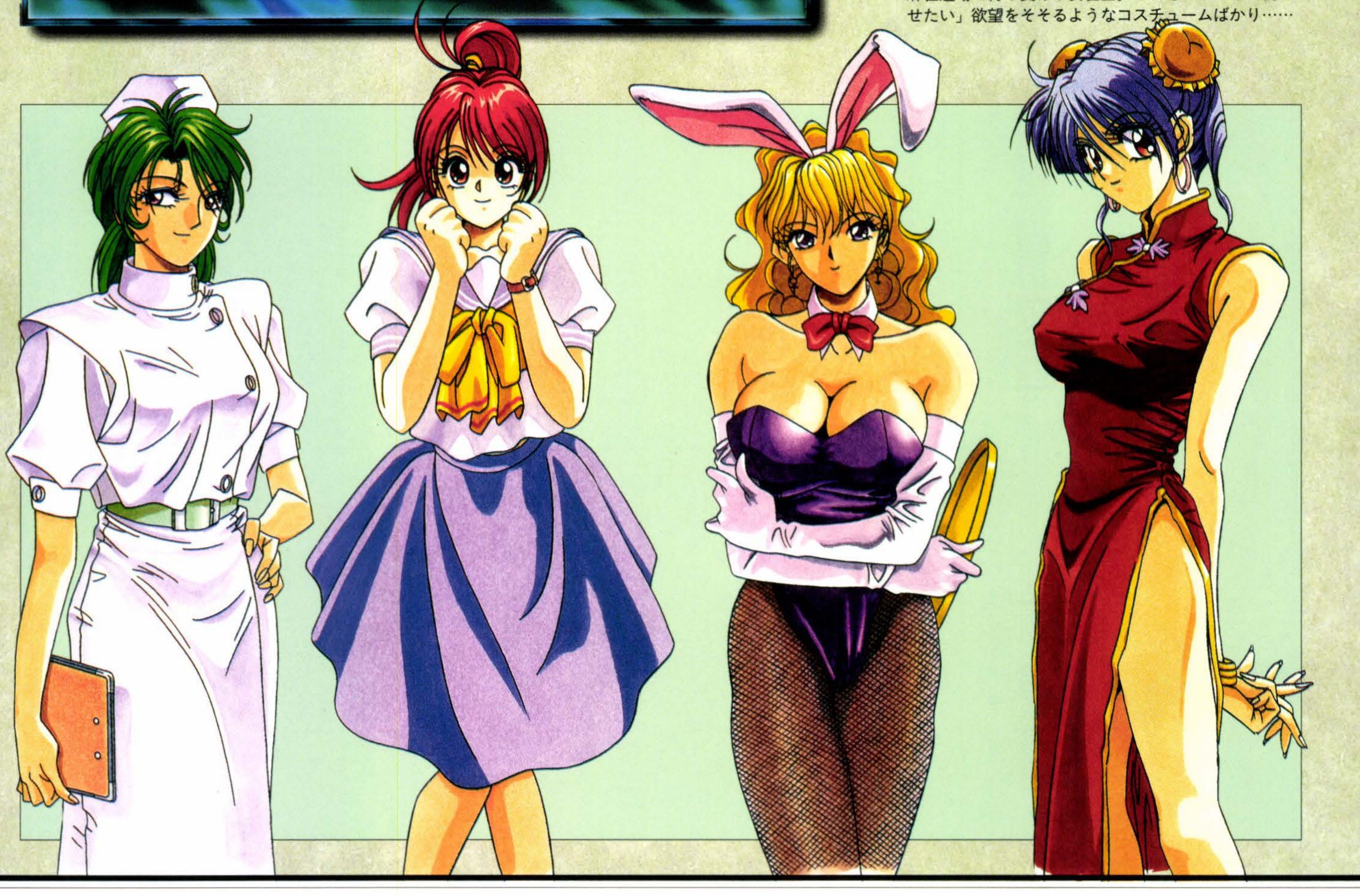
雀JAKA雀

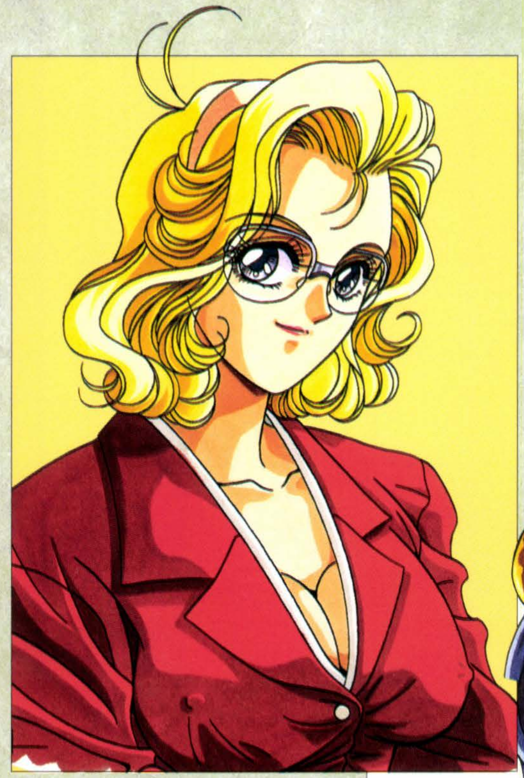
シンメトリーな龍でデザインされたフレームが、アジアンな雰囲気を出している『雀ＪＡＫＡ雀』のパッケージ・イラスト。個性あふれる女性キャラクターたちがわんさか登場するこの麻雀ゲーム、原画も質量ともに豊富。



▲ウサギちゃんもれっきとした女雀士。背中のラインが魅惑的

▼看護婦にセーラー服、バニーちゃんにチャイニーズと、まったくバラバラなコスチュームの彼女たちこそ、麻雀道場で待ち受ける女雀士。どれをとっても「脱がせたい」欲望をそそるようなコスチュームばかり……





ボディラインを強調するチャイナドレス姿の麻雀道場の娘を中心に、いろんなタイプの雀荘の女将たちが登場。その中で1人だけ、異彩を放っているビザールな女性は、ゲーム中では謎のタカビー女として登場。今にも踏まれそうなアングルとボンデージ・ファッションに興奮…。









▶たわわな乳房を放り出して、妖しく微笑む看護婦のミホ。それは、手の中でどんなふうに形が変わるだろうかなどと、淫らな妄想を抱かずにはいられない、驚愕のボリューム!!





▲謎のタカビー女、ついに陥落…!? その身にまとうビザールな衣装に見劣りしない、豊満な迫力ボディが今あらわに…。これもキャラだけでなく、背景まで描きこまれている

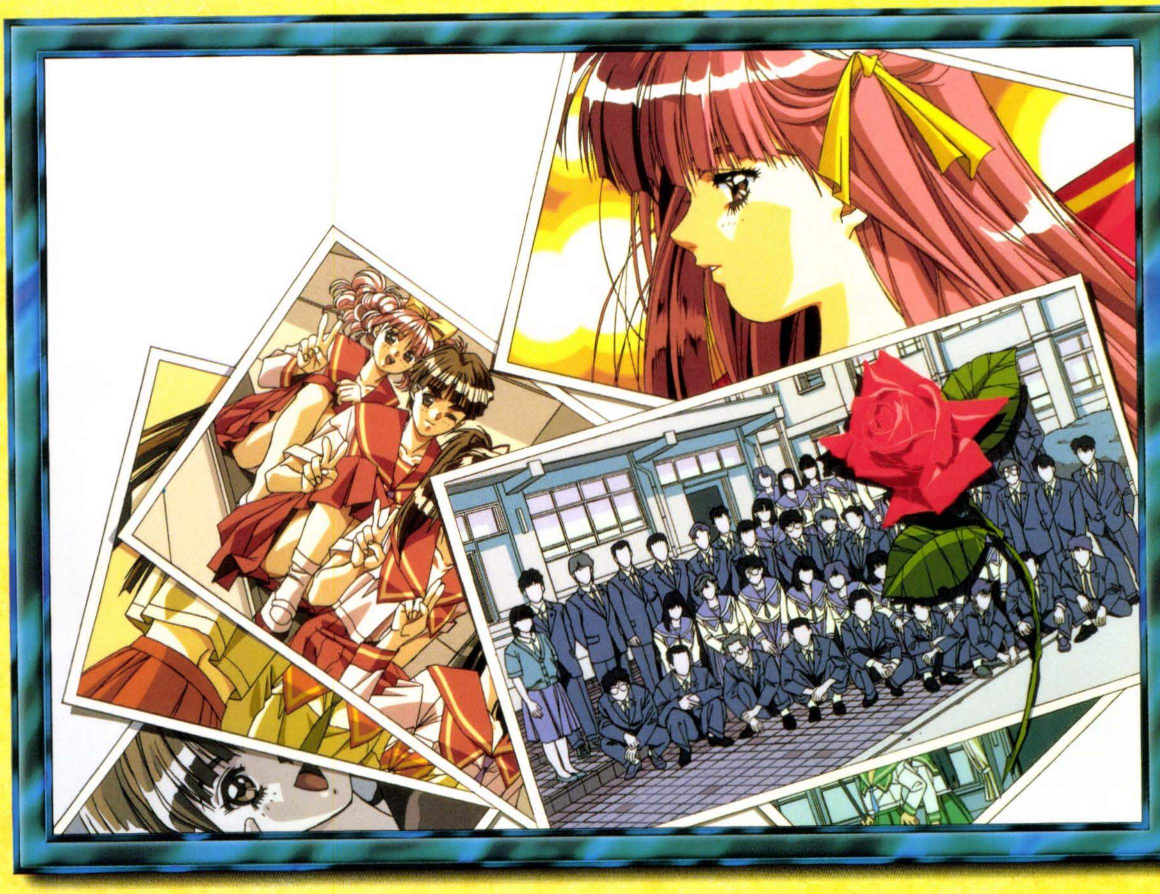
▼▶モロ肌脱いだ姿は、雀士というよりも女博徒…!? また、右の和服の立ち姿は、しんなりした肩といい、腰から脚へのラインといい、どこかなまめかしい。この後の2画面スクロールでの展開に、期待がふくらむ……







▲高貴ですらある、迫力のボンデージ・ファッション。やっぱりコスチュームとしては、こうカラダにぴったりフィットしていないといけません。妖しく輝くラバーの素材感も見事に表現され、マニアにはたまらない１枚に

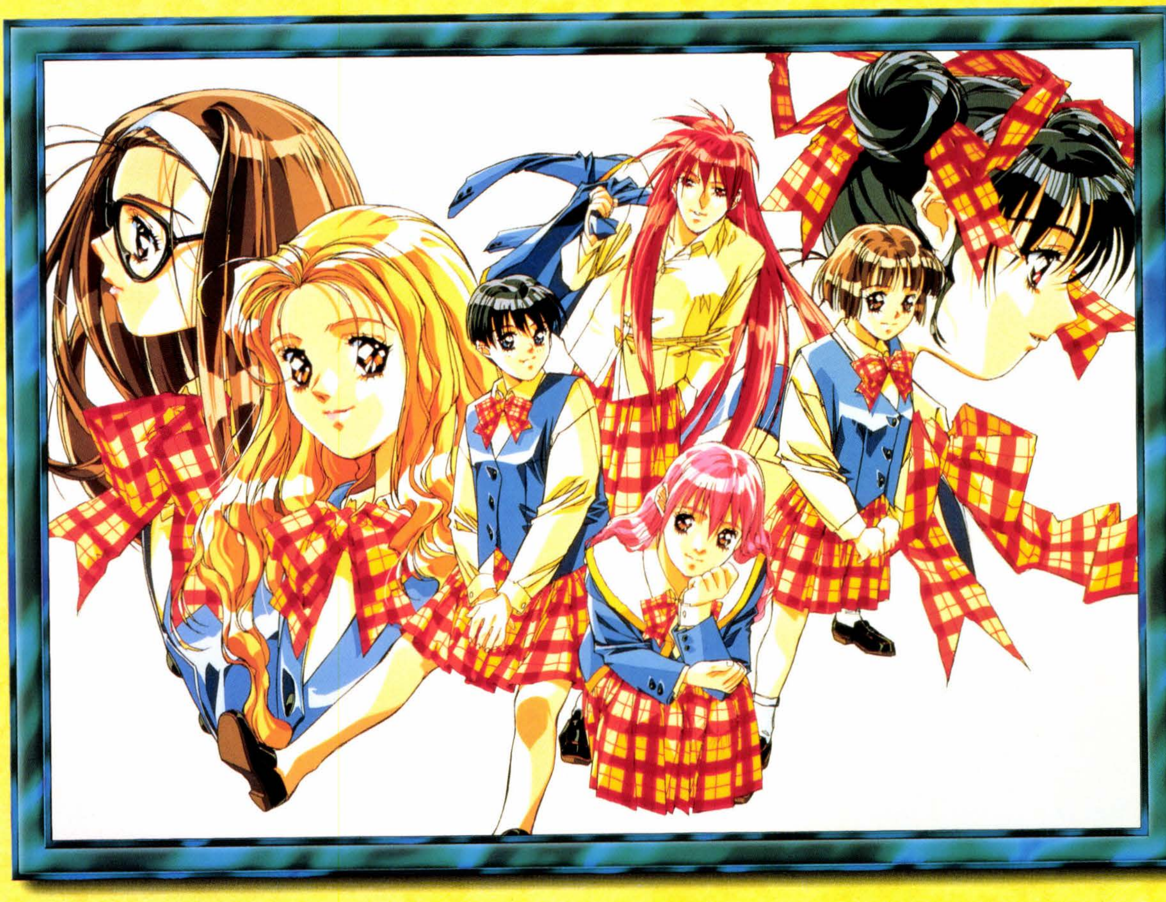


同級生

学生時代のアルバムを開いた時のように、このイラストを見た瞬間に甘くせつない思い出が甦る『同級生』のパッケージ。彼女たちと過ごした夏は、永遠に消えない。

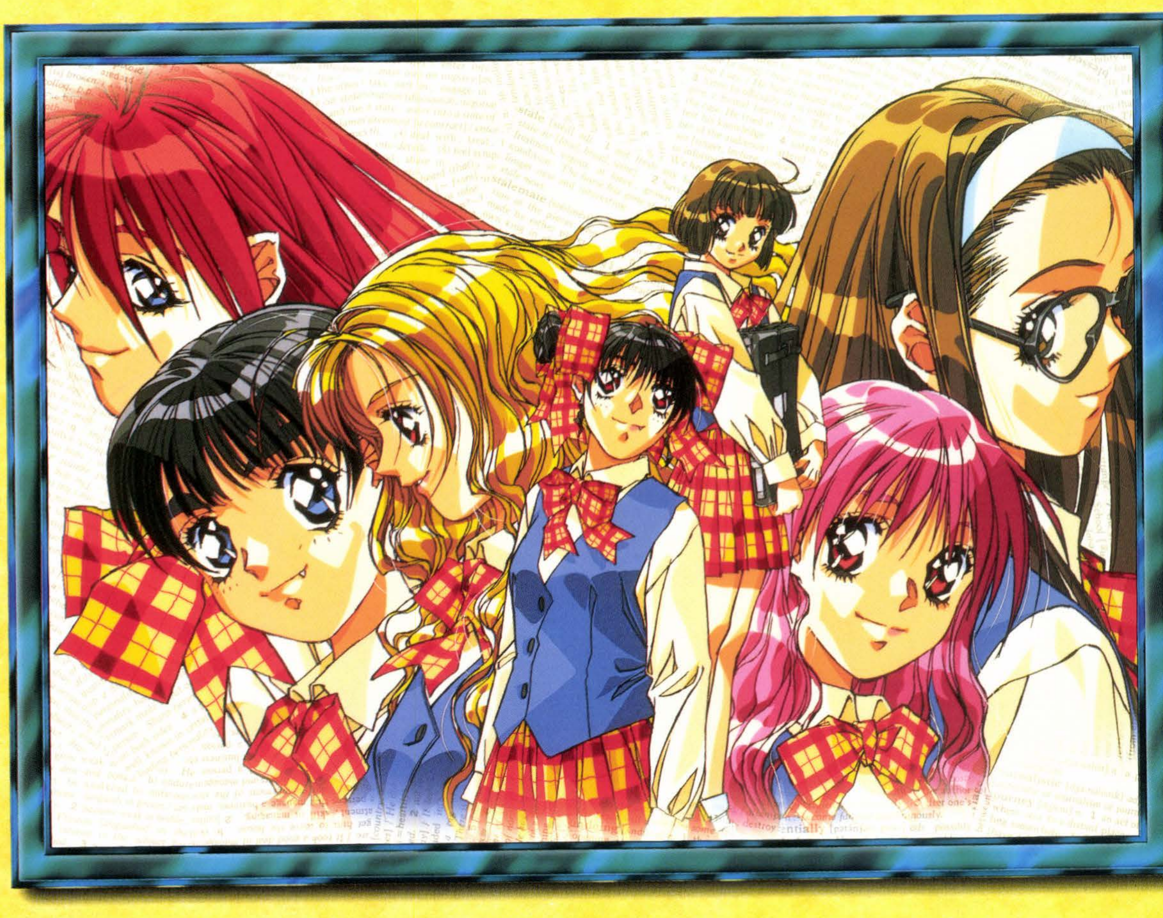
同級生2

前作に続いて大ブームを巻き起こした『同級生２』のパッケージ・イラスト。一度プレイしたことがある人なら、八十八学園の制服のチェック柄は忘れないだろう。





エルフ設立８周年記念に限定発売した『同級生２』マウスパッドと卓上カレンダーのセット。それを発送した際の、封筒に印刷されていた絵柄が右上。もちろん竹井正樹さん描きおろし。下はWin95・98版のパッケージ。



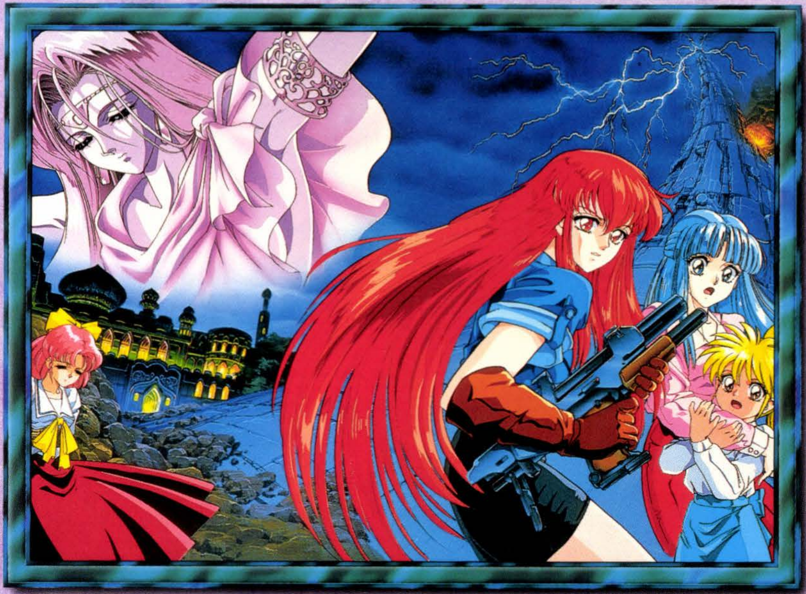


METAL EYE

近未来ＳＦというゲーム設定らしい、サイバーな雰囲気の漂う『ＭＥＴＡＬ ＥＹＥ』パッケージ・イラスト。タイトル・ロゴもメタリックに輝いていたのだ。キャラクター・デザインもＣＯＯＬ!!

前作の過去の謎に迫る『ＭＥＴＡＬ ＥＹＥ２』パッケージ・イラスト。暗鬱な空を貫く稲妻が、シリアスかつ重厚なストーリーの展開を予感させる。武器さえ持っていなければ宗教画のようにも…。

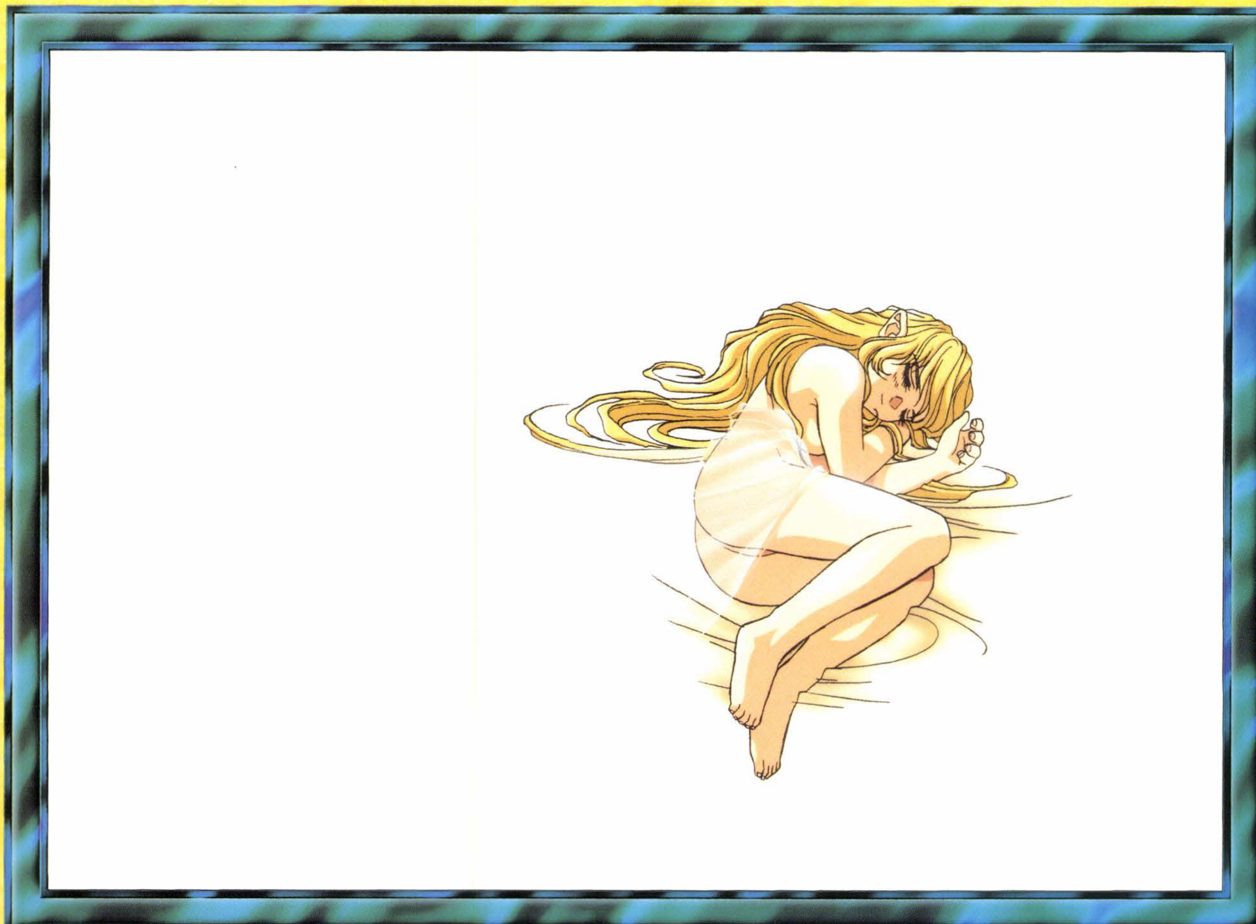
METAL EYE2





WORDS WORTH

登場キャラクター総出演といったデザインのＤＯＳ版『ＷＯＲＤＳ　ＷＯＲＴＨ』パッケージ・イラスト。光と影の巨大な渦に吸いこまれているのは、ゲーム上で大切なカギとなる「ワーズワースの石板」のかけら。



この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

時空を越える壮大なストーリーと、新システム「A.D.M.S」が記憶に新しい『YU-NO』のパッケージ・イラスト。どこかの世界の片隅で、ユーノは今も待っている…？





◀▲上は、サターン版ソフト発売時に作成された販促用ポスター（非売品）。通常、ショップ等に配られるものだ。左もサターン版ソフトの販促品である美しいセル・ポスター。少し大人っぽく、セクシーなユーノが横たわる

Premium Art Gallery



野々村病院の人々

左は、Win95・98版用のパッケージ。ゲーム中に起こる悲劇を微塵も予感させない、くったくのないキャラクターたち。下は、エルフがコンシューマーに参入した初の作品、サターン版『野々村』発売時の販促用ポスター。





Win95・98版『河原崎家』のパッケージ・イラスト。暗雲が立ちこめる退廃の屋敷の中で、美しい住人たちがくり広げる官能の宴が今、幕を開ける…。この絵からも、嵐の前の静けさが感じとれる。

河原崎家の一族





下級生

キュートな絵柄と、リアルな恋愛の過程を追ったゲーム進行で大ヒット。女性ファンも増大した『下級生』。上は、96年に発売されたＤＯＳ版のパッケージ・イラスト。右は、ＤＯＳ版とは違うタッチで描かれたWin95・98版のパッケージ。２人のおしゃべりが聞こえてきそう……。

Premium Art Gallery

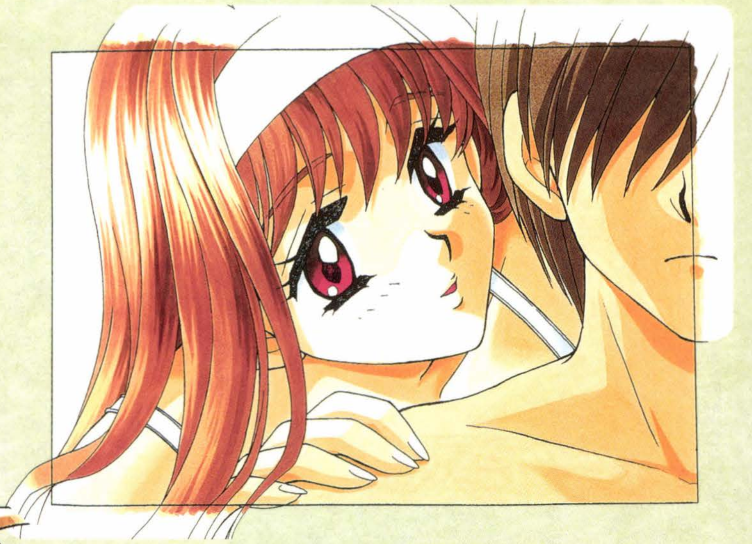


◀『下級生』で一気に大ブレイクした原画家、門井亜矢さんの直筆サイン入りポスター（サターン版ソフト発売時の販促用。非売品）。エルフのショップでソフトを購入された方にサイン入りで贈呈した

サターン版「下級生」原画

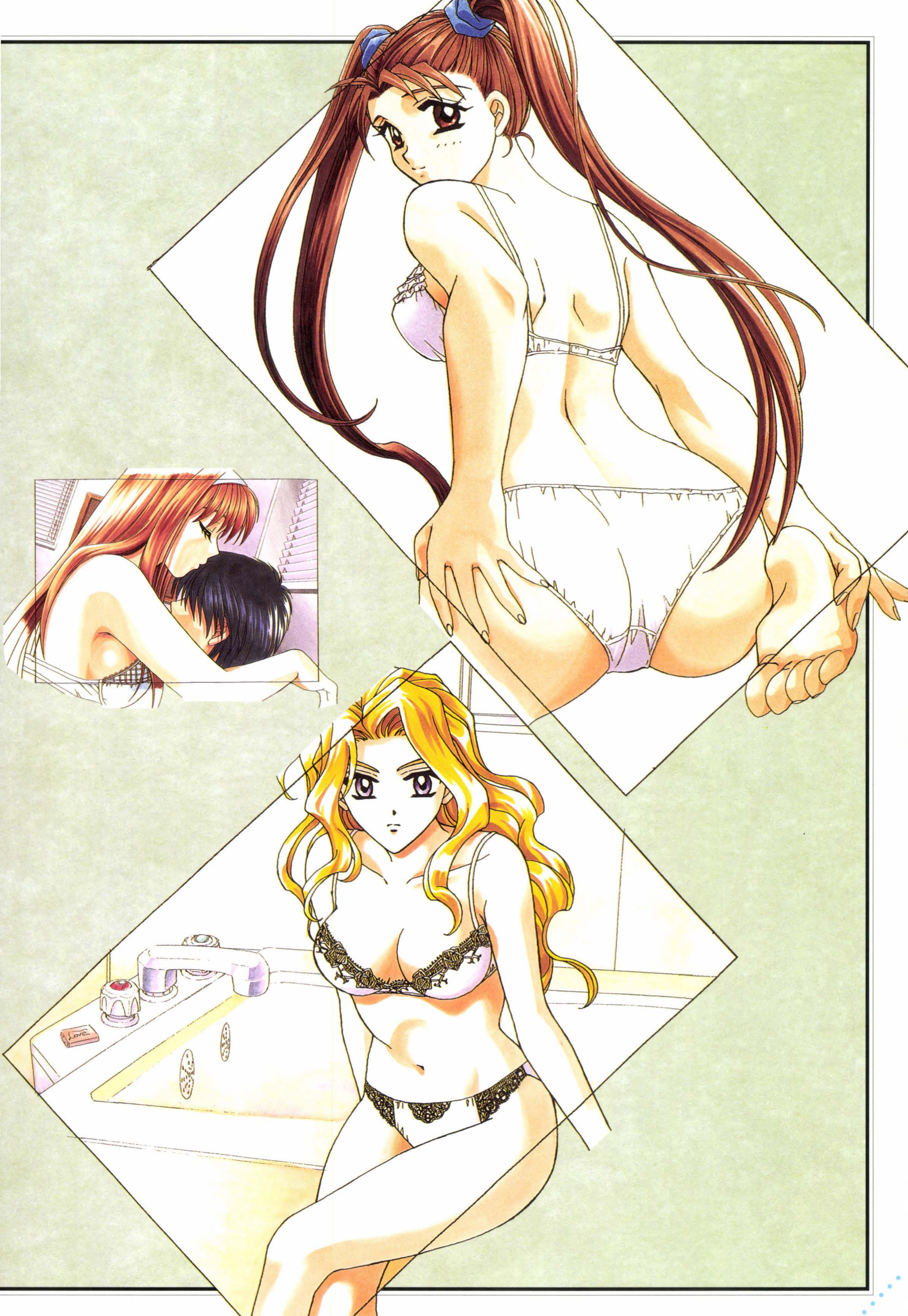
Part 1

もともと18禁であるパソコン版のソフトをサターン版に移植するにあたり、過激なシーンは、下着の露出までのソフトなビジュアルに変更されている。ここでは、サターン版用に門井亜矢さんが描き下ろした原画を初公開！　さすが女性ならではの、繊細な下着デザインに注目!!



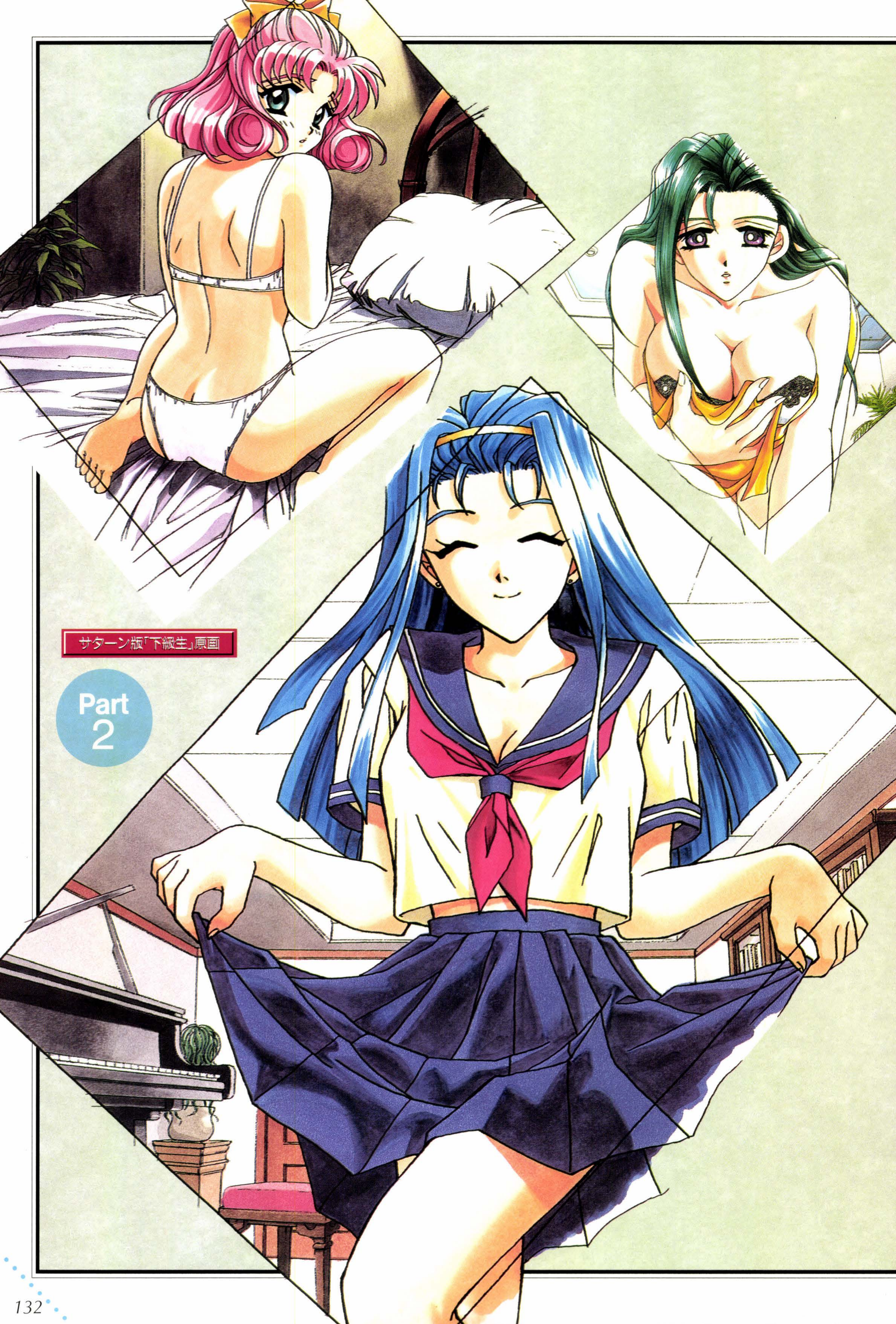
Premium Art Gallery




Love

サターン版「下級生」原画

Part 2




Premium
Art Gallery

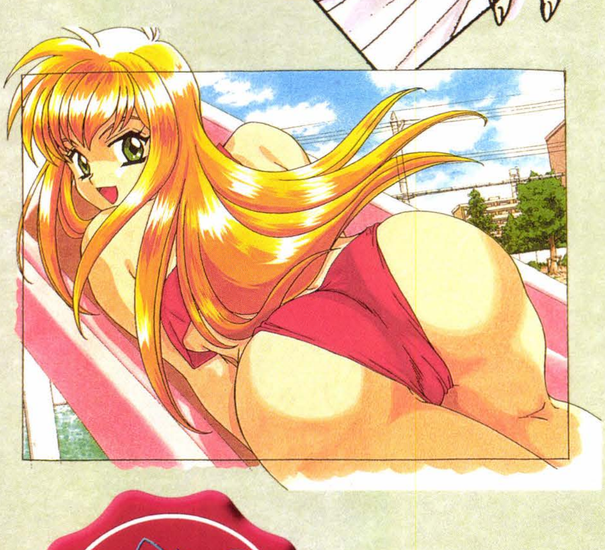
サターン版「下級生」原画

Part 3



▼門井亜矢さんが雑誌のピンナップ用に描き下ろした、みこちゃんのイラストを特別掲載。カラートーンによる淡い色彩が、夢見るような彼女の雰囲気を、リリカルに伝えてくれる





Premium Art Gallery



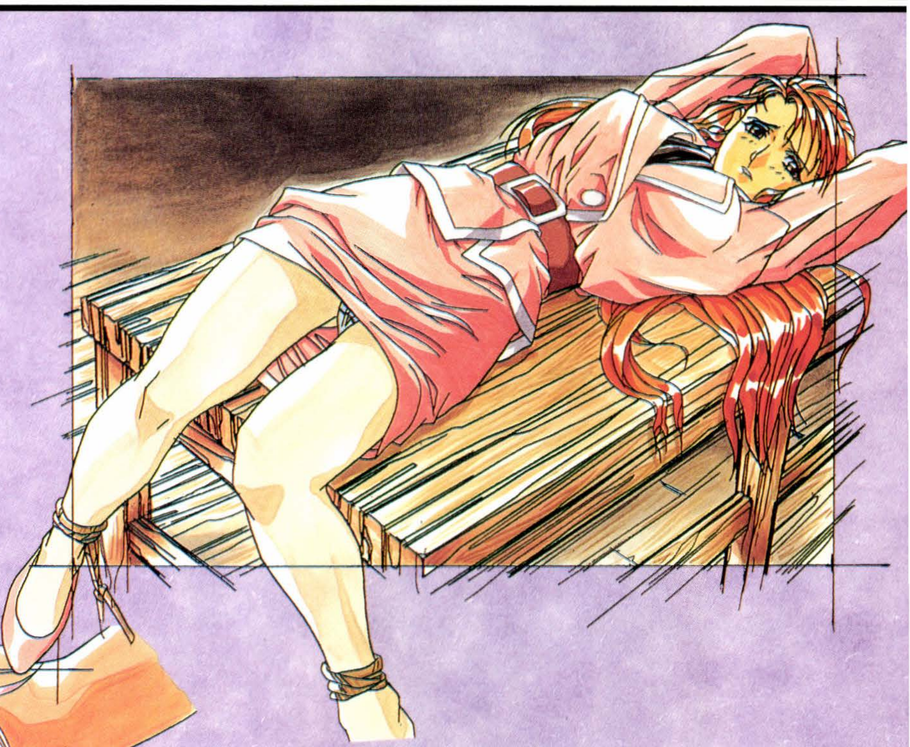


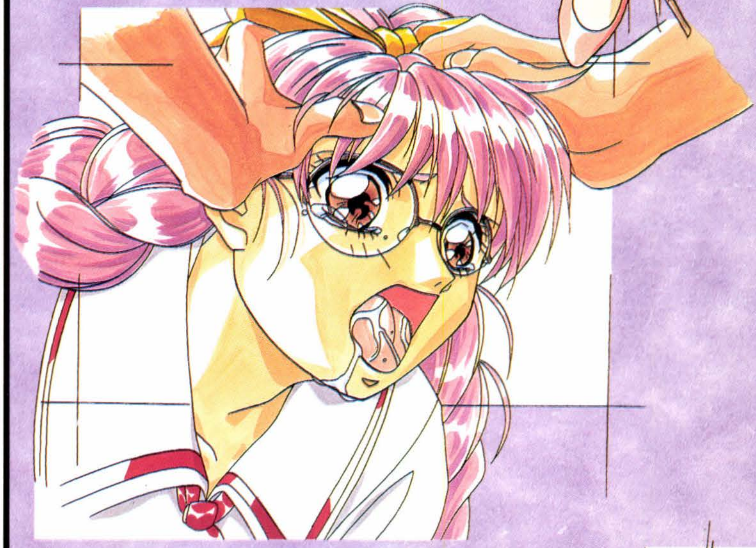
遺　作

上はＤＯＳ版『遺作』のパッケージ・イラストだ。左のWin95・98版では、女のコたちの背後に堂々と「遺作」が登場した。さらに、次頁では、一般には未公開の過激なキャラクター原画も初展示!!

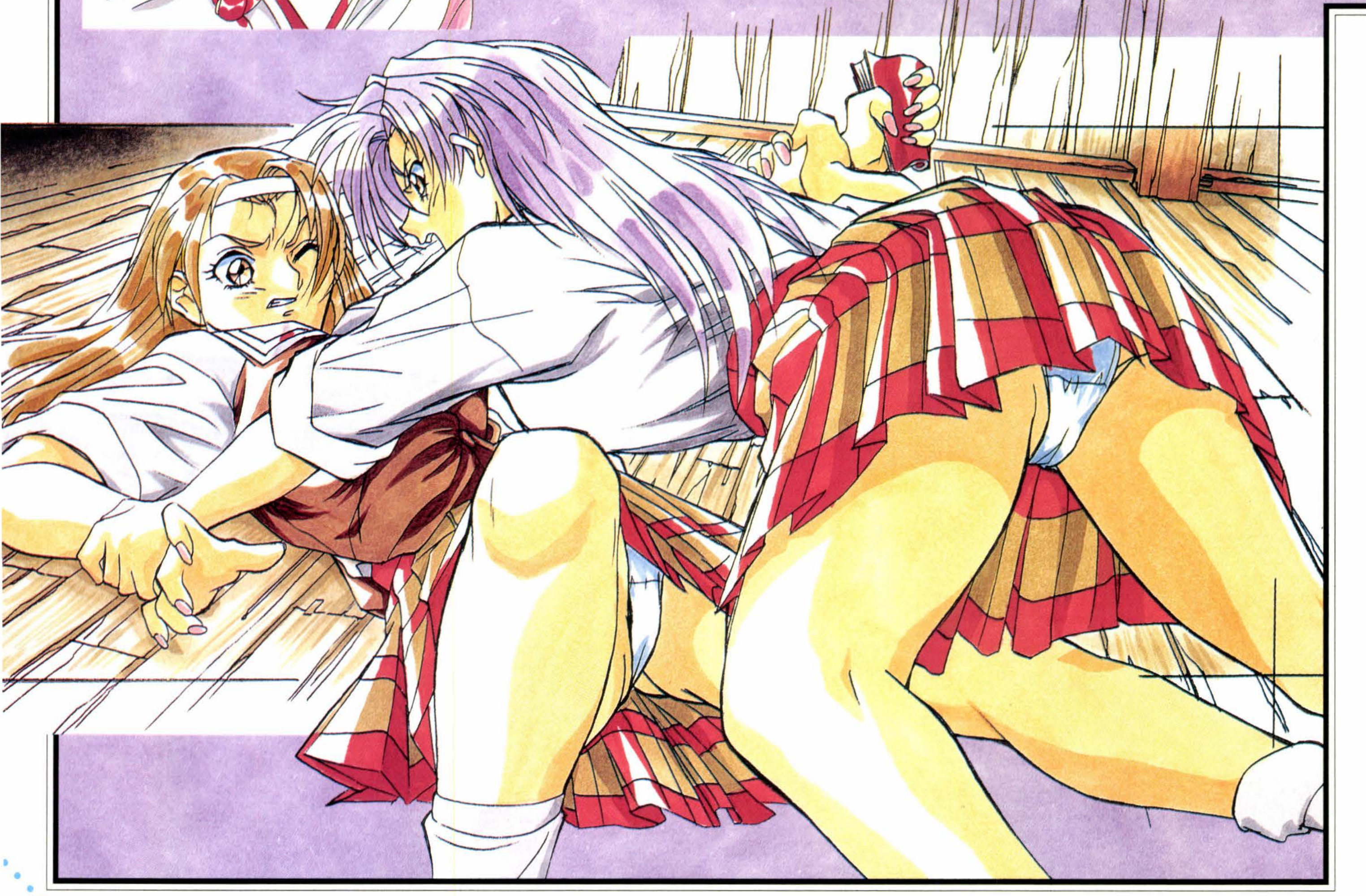


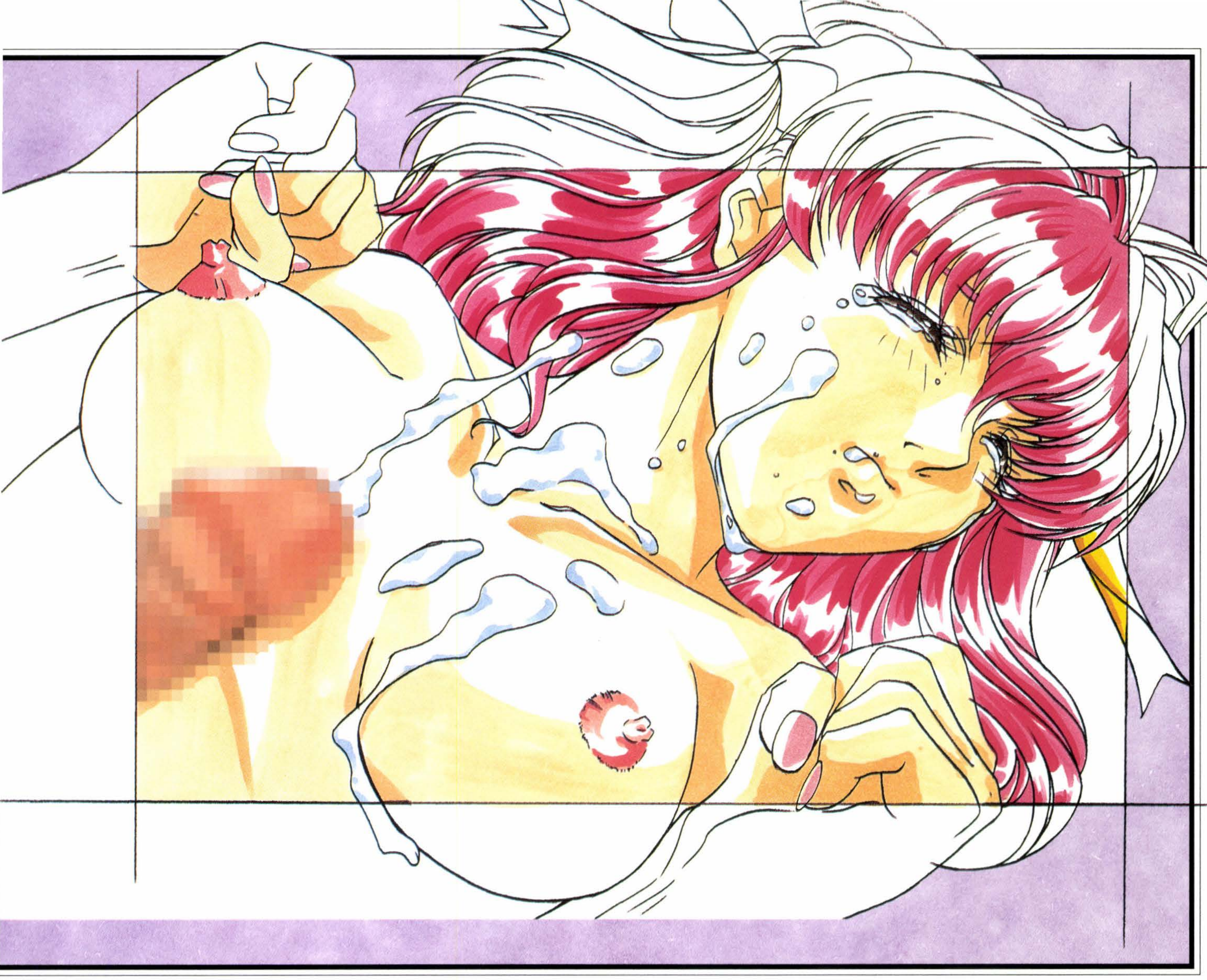






閉鎖された木造の旧校舎で、不安と疑惑を抱え、恐怖と恥辱にさらされる女生徒たち。陰湿で貪欲な野獣の標的にされた少女たちの絶望の表情が、今にも朽ちはてそうな校舎のうす汚れた壁に、ひときわ美しく映える……。





臭　作

『遺作』に続く、ダークでハードコアな話題のソフト『臭作』のパッケージ・イラスト。黄色のタオルがポイントの「臭作」さんワン・ショット。プレイへの欲求が充填されていくようなイメージだ!?



Premium Art Gallery

エ・ル・フ・解・体・新・書

エルフ精鋭スタッフたちの実態を調査すべく、謎の女「玉野水子」が「高円寺・不夜城」に潜入！

ANATOMY of ELF

Take Me To the ELF
私をエルフに連れてって

一日社員[玉野水子（仮名）]がリポートするエルフの真相!!



Mizuko Tamano

玉野水子
［タマノ・ミズコ］

PROFILE

- 高校を卒業したての18歳。
- 関節が弱く、右肩が外れやすい。
- 髪質はやや固め。
- 端正な顔立ちだが、無表情で無口。
- 立っていられない。
- 名前のためよく誤解されるが、何も憑いてはいない。

※この写真マンガは「あくまで」フィクションです…!?

水子、㈱エルフに出社。緊張のため表情も硬い……







仕事の前にお化粧なおし♥



ELF STAFF DATA:01

「仕事中のＢＧＭ＆頭の中で回っている音楽」

「ワーズ・ワース」のテーマ／「ワーズ・ワース」影編２Fのテーマ／黒夢／エリック・クラプトン／サイモン&ガーファンクル／小松未歩／競馬のファンファーレ／「足柄山の金太郎」／ドリフターズ「ビバノン節」／トニー谷「ガッポリ節」／「ゆめのひよこ」／「太陽にほえろ！」メインテーマ／Sex Pistols／SHOW−YA／林原めぐみ／「六甲おろし」／「ビートマニア」のballad／筋肉少女帯「労働者M」／L'Arc~en~Ciel／BUCK−TICK／MALICE MIZER／母星からの電波

仕事に打ちこむ水子だが、先輩社員から呼び出され…



仕事が終わらず仮眠中



ELF STAFF DATA:02

「ねぞう」

悪い／体育すわり／あお向け／胸の上で指を組んで…／後背位（気が向いた時は騎乗位）／脚四の字／昇龍裂破／大の字／Sの字／逆立ち／横向き／天井を見ながら、クリスチャンのように／うつぶせ／分解／走り寝／ギターを抱いて／スクラッチ

コンビニフードでお食事



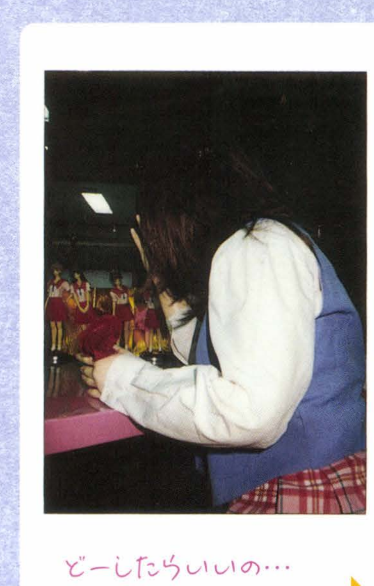
そしてエスカレートするセクハラ





élfの睡眠事情 Aya kadoi





Go To Next Page!!



ELF STAFF DATA:03

「今いちばんやりたいこと」

悪いこと♥／ねること／トランス／お酒が飲みたい／今ある仕事を終わらして、ヒゲそって、フロ入る／まんが描きたいです／旅／四つ葉のクローバーを探したい／次の人生／メガネのレンズを薄くしたい！／ねたいです／完全犯罪／完全試合／「いたスト」対戦／休息／撃ちまくりたいです／熱海３泊４日慰安旅行／出家／マシンがほしい／ライブ／サバイバルゲーム／お引っ越し／「ビートマニア」3rd Mixをクリアして喝采を浴びる

ELF STAFF DATA:04

「休日の過ごし方」

休日出勤／秋葉原探検／優雅に過ごすよう心がけてます／休日ありません／ねる／仕事／そうじ／いつも通り、仕事／貧乏ゆすり／洗濯／サザエさん／諜報活動／筋トレ／読書／ウェイト・トレーニング／TVで競馬観戦／ホームページの更新／修行／古着屋に行く／バンドの練習／単車のチューン／銀細工／…休日って何ですか？









ELF STAFF DATA:05

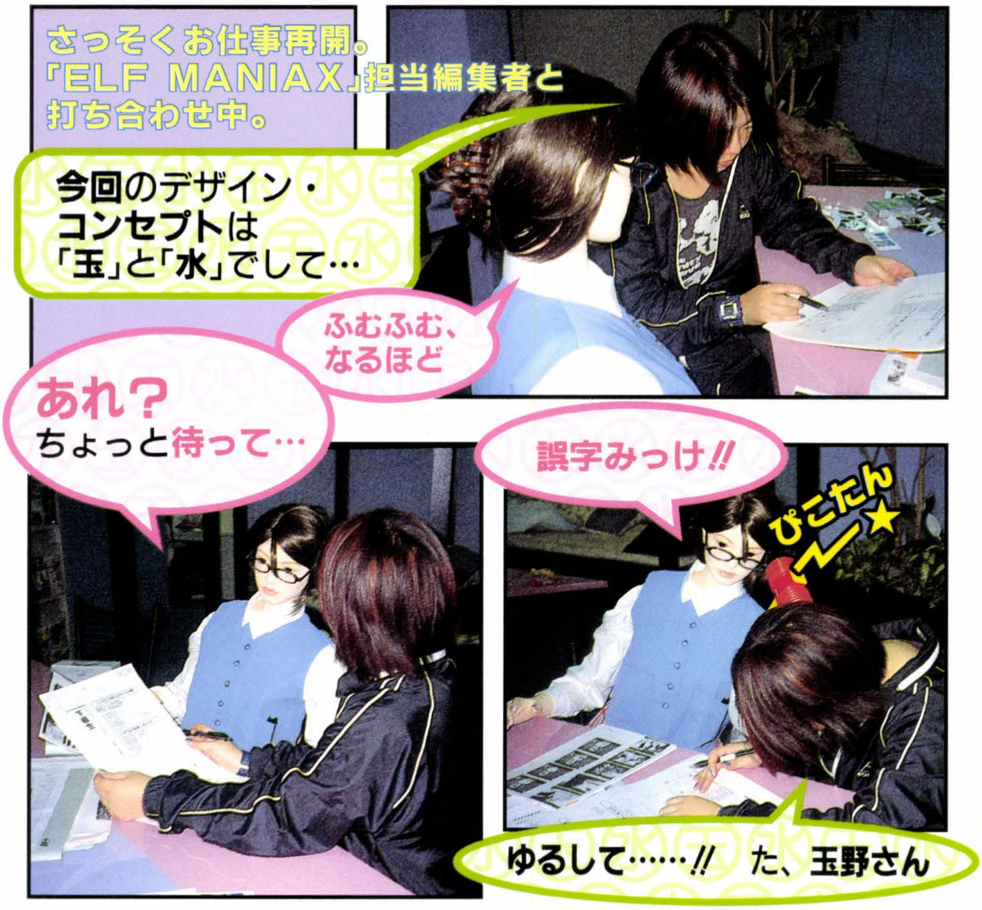
「仕事中のお気に入りアイテム」

タバコ／コーヒー／音楽／女アンドロイド／「神崎あかり　アクションフィギュア」／消しゴムのねりかす（手が落ちつかないので）／耳かき／硬式ボール／ピコピコりなちゃん／ラジオ／「ビートマニア」／ＦＡＸ済のスタンプ／オロナミンC／健康サンダル／酸素／梅こんぶ茶／胃薬／トマトジュース／エイリアンフィギュア／エスタロンモカ錠



たんと精をつけて「臭作」をプレイ！

さっそくお仕事再開。
「ELF MANIAX」担当編集者と
打ち合わせ中。





こうして水子はバリバリと仕事をこなしていき、
立派なエルフの社員として認められるようになりました。



なんかカンロク出てる？

ELF STAFF DATA:06

「ライバル」

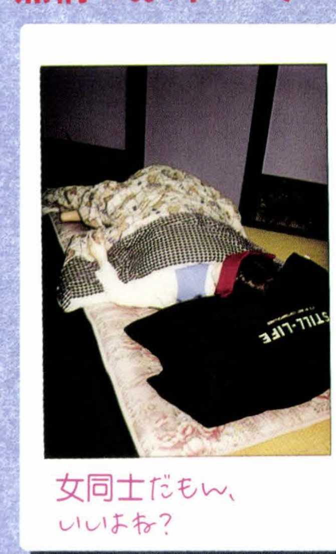
自分／自分を含めてみんな／自分以外の全ての人／自分のパソコン／ユーザーだと思うのですが／ロビンフッド／しんえもんさん（「一休さん」）／森高千里／弟／なまこ／腹痛／長島茂雄／ナリタブライアン／所ジョージ／目の前の席の関西人／他社

elfの睡眠事情 その2　Aya Kadoi



※クリーニングに出してくれてたのだ。エルフよありがとう。

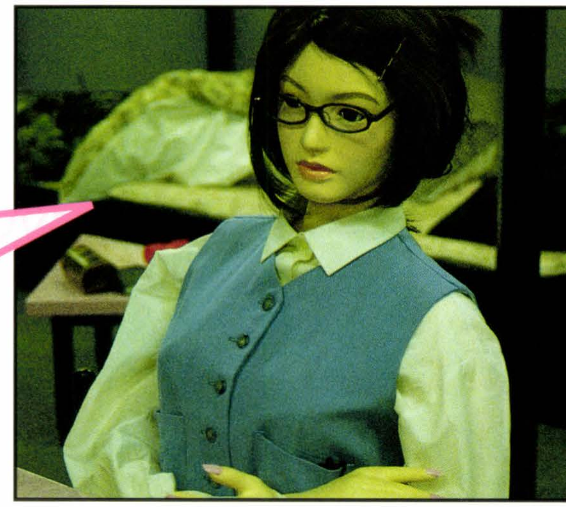
門井先生ごめんなさい。
熊柄のおフトンって


女同士だもん、
いいよね？

Take Me To the ELF
私をエルフに連れてって
Z-Z編 ジーズ



エルフの広報として
ショップもきちんと
ご紹介しなくては！



これが「ジーズ」だ!!

エルフの直営ショップとして、エルフと同じ新高円寺ツインビルの１Ｆで営業している「Ｚ－Ｚ（ジーズ）」。通信販売も便利だけど、実際にこの目でグッズを見てみたい!! という人はぜひ、訪ねてみる価値アリ。「エルフ通販」とは別に「Ｚ－Ｚ通販」もあるので、問い合わせてみよう。「下級生ポスタードリーム」のスロットゲーム機が目印。

店内

ゲームソフトはもちろん、あらゆる関連商品が並んでいる。





営業時間／AM10：00～PM8：00、日祝休
お問い合わせ先／03－3313－7322

ELF FAN CLUB エルフ ファンクラブ

エルフファンクラブは、会員の皆様にソフトをプレイする楽しみをさらに深めていただくため、下記のような活動を行っています。会員だけのスペシャル情報や特典も盛りだくさんです！

❶エルフファンクラブ・オリジナル会員証の発行。

❷情報満載の会報をCD－ROMで３ヶ月に１回発行。

動作環境
- ●日本語Windows95・98が適切な状態で動作する環境。
- ●CPU:Pentium100MHz以上（推奨133MHz以上）。
- ●必要メモリ:16MB以上（推奨32MB以上）。
- ●CD-ROMドライブ: 4倍速以上（推奨８倍速以上）。●640×480ドット・High Color以上（推奨24bitカラー以上）が表示可能なディスプレイ及びビデオカード。
  ※ただし、ディスプレイ・ドライバがWindows95・98に正しく対応していること。
- ●PCM音声を再生可能な音源カード。※ただし、Windows95・98に正しく対応していること。

❸会報では毎号、さまざまなプレゼント企画も行っています。

■入会時に必要な金額
入会費1,000円＋年会費2,000円＝3,000円

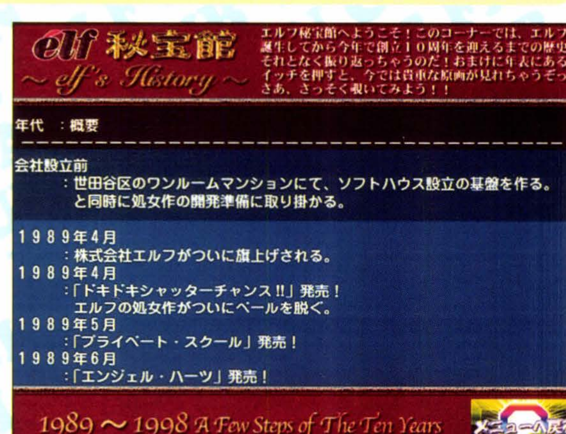
■有効期間 入会日より１年間有効

■入会方法 「氏名・住所・電話番号・生年月日・性別・職業・お持ちの機種及び周辺機器」を明記し、おつりのないように現金3,000円を現金書留で下記までお送りください。

宛先 〒166-8528 株式会社エルフ
「エルフファンクラブ」係



◀最新版（98年秋の号）会報のカラフルなメニュー画面



▲「エルフ秘宝館」ではエルフ10年間の年表と原画が見られる

ACCESS for エルフ ホームページ

Menu

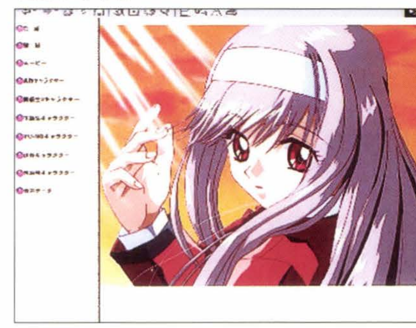
- ●Win98の対応について
- ●会社概要
- ●新作GAME
- ●セガサターンGAME
- ●作品ラインナップ
- ●読者参加コーナー
- ●はみだし情報コーナー
- ●エルフ ファンクラブのお知らせ
- ●エルフの著作物について
- ●ご意見・ご要望
- ●TOP
- ●トラブルシューティング
- ●総額2000万円ゲーム大賞
- ●パソコンGAME
- ●グッズ紹介
- ●すぺっしゃるなコーナー
- ●エルフ美術館
- ●Q&Aコーナー
- ●スタッフ募集
- ●アンケート
- ●リンク

毎週金曜日に更新されているホームページ。エルフからのお知らせや、新作情報、ゲーム内容についてのQ&Aや読者参加のコーナーまでエルフファンなら見逃せない。「エルフ美術館」では、エルフのキャラ、またはオリジナルのCGイラストを受付中。

また、読者参加のコーナーでは趣向をこらした数々のテーマに沿った、投稿作品を大募集／ 優秀な作品には、エルフからうれしいプレゼントが用意されているぞ。

■http://www.elf-game.co.jp

※18歳未満の方には閲覧できないコーナーもあります。



▲セガサターン版『下級生』TV－CMの1カットも

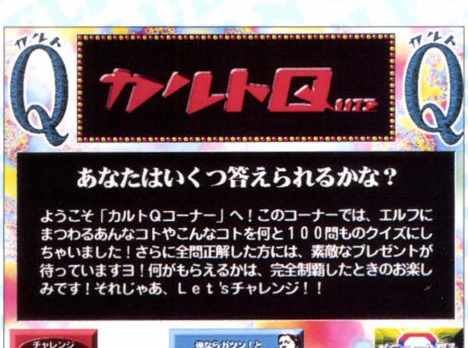
会員大募集!!

3ヶ月に1回、CD－ROMにて発行されているエルフファンクラブ会報には、11種類もの多彩なコーナーが設けられている。Vol.34（98年夏の号）より新設された「エルフニュースコーナー」や、会員から届いたイラストや手紙を、CD－ROMならではの演出で紹介していく、おなじみの「お便りコーナー」などなど、毎回楽しい企画がもりだくさん／ おまけに「お便りコーナー」にイラストや手紙を送ってくれた人には、もれなく抽選でステキなプレゼントが当たっちゃうという、見逃せないウレシイ特典も……。今すぐおハガキを／

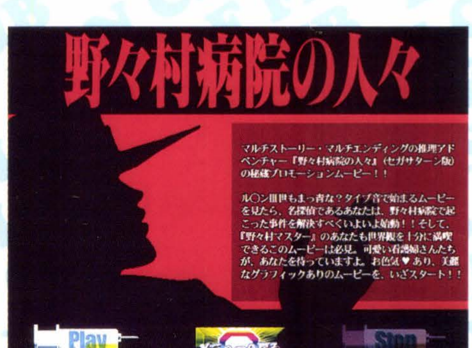
他に、最新のホットな情報やグッズ紹介など、ボリュームたっぷりに展開中!!



▲会報の貴重なバックナンバーをダイジェストで収録



▲なんと100問ものクイズが設けられている「カルトQ」



▲サターン版『野々村病院の人々』秘蔵ムービー（プロモ）

FOR USERS& READERS

いっぱい遊んでください／ベル友募集中／ぜひ、エルフのゲームを数多くやってもらいたいです／特にグラフィックを見て下さいね／短い人生、道をまちがえたらあきらめが大切／男キャラの声も聴いてくれ／エルフのゲームをプレイしてくださっている皆さん、これからプレイしようかなと思ってくださっている皆さん、エルフは皆さんに楽しんでいただけるゲーム作りを心がけています。今後もどうぞよろしくお願いいたします

FROM ELF'S STAFF

Special Thanks to



Mizuko Tamano

ELF MANIAX
エルフ・マニアックス
エルフ公式ファンブック

STAFF

Senior Editor
石川順子

Editors
田中英理子
柴田達矢
三橋　功
各務　努

Writing Staffs
鈴木綱一[from TEAM DIVE 2]
椎名町良栄
渡辺洋二
蘇我絵里子
豊島ユタカ
田島みちゃお
府中やち夫
田無保也
小石川じゅん子

Design
白井典子
ハギハラエツコ[from Peach Town]
宗像知行

Cover Design
白井典子

Special Visual Effects
檀上康弘

Comic
門井亜矢

Special Thanks
田原　勲／玉水香織／清水史也／下田　篤／蛭田昌人[ELF]
OSADA,Rie,President[HIRAYAMA]
Kaiho & Mr.KATO[D.N.P.]

監修・協力
㈱エルフ

平成11年2月1日　第1刷発行
平成12年4月25日　第3刷発行

編集人　高橋栄造
発行人　金子陽一
発行所　辰巳出版株式会社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2丁目15番14号　辰巳ビル
TEL.03-5360-8088(代表)　FAX.03-5360-8951

写植・版下　有限会社平山写真植字社
印刷・製本　大日本印刷株式会社